

**PENGEMBANGAN BAHAN AJAR PAI BERBASIS ANDROID  
KELAS XI DI SMA NEGERI 1 SIDOMULYO**

**SKRIPSI**

Diajukan Untuk Melengkapi tugas-Tugas Dan Memenuhi Syarat-Syarat  
Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)  
Dalam Ilmu Pendidikan Agama Islam

**Oleh:**

**MEI SUNDALA RIA  
NPM: 1511010100**



**Jurusan: Pendidikan Agama Islam (PAI)**

**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG  
TAHUN 1440 H /2019 M**

**PENGEMBANGAN BAHAN AJAR PAI BERBASIS ANDROID  
KELAS XI DI SMA NEGERI 1 SIDOMULYO**

**SKRIPSI**

Diajukan Untuk Melengkapi tugas-Tugas Dan Memenuhi Syarat-Syarat  
Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)  
Dalam Ilmu Pendidikan Agama Islam

**Oleh:**

**MEI SUNDALA RIA  
NPM: 1511010100**

**Jurusan: Pendidikan Agama Islam (PAI)**

**Pembimbing I : Prof. Dr. Hj. Nirva Diana, M.Pd.**

**Pembimbing II : Dr. Rijal Firdaos, M.Pd.**

**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG  
TAHUN 1440 H /2019 M**

## ABSTRAK

Pada observasi ini diperoleh data, pemanfaatan teknologi sebagai bahan ajar untuk meningkatkan hasil belajar jarang digunakan, peserta didik lebih banyak menggunakan android untuk mengakses media sosial dan bermain game, bahan ajar Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti yang digunakan terlalu sederhana dan kurang sistematis, dan minat belajar yang kurang. Tujuan pada penelitian ini adalah: (1) untuk mengetahui bagaimana pengembangan bahan ajar berbasis android kelas XI di SMA Negeri 1 Sidomulyo, (2) untuk mengetahui bagaimana tingkat kelayakan produk pengembangan bahan ajar berbasis android kelas XI di SMA Negeri 1 Sidomulyo, (3) untuk mengetahui apakah terdapat peningkatan hasil belajar dengan menggunakan bahan ajar berbasis android kelas XI di SMA Negeri 1 Sidomulyo. Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian pengembangan (R&D), dengan mengadaptasi model pengembangan Borg&Gall. Penelitian menggunakan tujuh tahapan antara lain: (1) potensi dan masalah, (2) pengumpulan data, (3) desain produk, (4) validasi desain, (5) revisi desain, (6) uji coba produk, (7) revisi produk.

Hasil validasi oleh ahli media pada tahap I memperoleh persentase sebesar 78%, dinyatakan layak, pada tahap II sebesar 94% dinyatakan sangat layak. hasil validasi ahli materi pada tahap I memperoleh persentase sebesar 81% dan pada tahap II memperoleh persentase sebesar 98% produk dinyatakan sangat layak. hasil uji coba produk yang dilakukan kepada 32 peserta didik memperoleh persentase sebesar 82% produk dinyatakan sangat layak oleh peserta didik. Dengan menggunakan Bahan Ajar PAI kelas XI dinyatakan adanya peningkatan hasil belajar peserta didik, dengan persentase ketuntasan sebesar 78% dengan demikian tafsiran persentasenya dinyatakan tinggi. Untuk Bab pengurusan jenazah. Dan 84% untuk Bab saling menasehati dalam Islam tafsiran persentasenya dinyatakan sangat tinggi.

**Kata Kunci:** Pengembangan, Bahan Ajar, *Android*,



KEMENTERIAN AGAMA

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG

FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN

Alamat : Jl. Let. Kol. H. Endro Suratmin Sukarame 1 Bandar Lampung 35131 Telp (0721) 703260

#### PENGESAHAN

Skripsi dengan judul: **PENGEMBANGAN BAHAN AJAR PAI BERBASIS ANDROID KELAS XI DI SMA NEGERI 1 SIDOMULYO** Disusun oleh: **MEI SUNDALA RIA**  
NPM: **1511010100**, Jurusan: **Pendidikan Agama Islam**. Telah di Munaqosyahkan pada hari/tanggal: **Rabu, 29 Mei 2019**.

#### TIM MUNAQOSYAH

Ketua	: Dr. Imam Syafe'i, M.Ag.	(.....)
Sekretaris	: Dr. Sunarto, S.Pd.I, M.Pd.I	(.....)
Penguji Utama	: Drs. Haris Budiman, M.Pd.	(.....)
Pembahas Pendamping I	: Prof. Dr. Hj. Nirva Diana, M.Pd.	(.....)
Pembahas Pendamping II	: Dr. Rijal Firdaos, M.Pd.	(.....)

Mengetahui

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan

Prof. Dr. H. Chairul Anwar, M.Pd.  
NIP. 195608101987031001





KEMENTERIAN AGAMA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG  
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN

Alamat : Jl. Let. Kol. H. Endro Suratmin Sukarame 1 Bandar Lampung 35131 Telp (0721) 703260

PENGESAHAN

Skripsi dengan judul: **PENGEMBANGAN BAHAN AJAR PAI BERBASIS ANDROID KELAS XI DI SMA NEGERI 1 SIDOMULYO** Disusun oleh: **MEI SUNDALA RIA**,  
NPM: **1511010100**, Jurusan: **Pendidikan Agama Islam**. Telah di Munaqosyahkan pada  
hari/tanggal: **Rabu, 29 Mei 2019**.

TIM MUNAQOSYAH

Ketua	: Dr. Imam Syafe'i, M.Ag.	(.....)
Sekretaris	: Dr. Sunarto, S.Pd.I, M.Pd.I	(.....)
Penguji Utama	: Drs. Haris Budiman, M.Pd.	(.....)
Pembahas Pendamping I	: Prof. Dr. Hj. Nirva Diana, M.Pd.	(.....)
Pembahas Pendamping II	: Dr. Rijal Firdaos, M.Pd.	(.....)

Mengetahui  
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan

Prof. Dr. H. Chairul Anwar, M.Pd.  
NIP. 195608101987031001

## MOTTO

وَعَلَّمْنَاهُ صَنْعَةَ لَبُوسٍ لَّكُمْ لِيُحْصِنَكُمْ مِنْ بَأْسِكُمْ فَهَلْ أَنْتُمْ شَاكِرُونَ ﴿٨٠﴾

*dan telah Kami ajarkan kepada Daud membuat baju besi untuk kamu, guna memelihara kamu dalam peperanganmu; Maka hendaklah kamu bersyukur (kepada Allah). (QS. Al-Anbiya':80)<sup>1</sup>*

---

<sup>1</sup> Departemen Agama RI, *Al-Qur'an dan Terjemahnya*, (Bandung: Diponegoro, 2014), h. 328.

## **PERSEMBAHAN**

Dengan semangat, usaha dan do'a akhirnya skripsi ini dapat penulis selesaikan. Maka dengan penuh rasa syukur dan tulus ikhlas skripsi ini penulis persembahkan kepada:

1. Kedua orang tua tersayang, Abah Masnan dan Ibunda Rohma, yang telah membesarkan, mendidik, dan membimbing penulis dengan penuh kasih sayang serta, keikhlasan dalam do'a yang selalu dipanjatkan, sehingga menghantarkan penulis menyelesaikan pendidikan di UIN Raden Intan Lampung.
2. Adik-adik tersayang, Agustiana Zahra, Nur Aziza, dan Muhammad Zaky Almair, yang selalu menjadi penyemangat bagi penulis.
3. Almamaterku Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung, tempat penulis menempuh pendidikan dan menimba ilmu pengetahuan, semoga menjadi Perguruan Tinggi yang kedepannya menjadi semakin lebih baik.

## **RIWAYAT HIDUP**

Mei Sundala Ria dilahirkan pada tanggal 05 Mei 1997 di Desa Sukabanjar, Kecamatan Sidomulyo, Kabupaten Lampung Selatan. Putri pertama dari 4 bersaudara dari pasangan Abah Masnan dan Ibunda Rohma.

Pendidikan dasar penulis dimulai di SD Negeri 1 Sukabanjar pada tahun 2003-2009, kemudian melanjutkan ke SMP Negeri 2 Sidomulyo pada tahun 2009-2012, selanjutnya meneruskan pendidikan di SMA Negeri 1 Sidomulyo pada tahun 2012-2015, kemudian pada tahun 2015 penulis meneruskan pendidikan ke Universitas Negeri (UIN) Raden Intan Lampung, Program Strata Satu (S1) Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan Jurusan Pendidikan Agama Islam.

Selama menjadi mahasiswi penulis pernah mengikuti Organisasi Intra di kampus yaitu Himpunan Mahasiswa Jurusan Pendidikan Agama Islam (HMJ PAI) UIN Raden Intan Lampung, dan pernah diberikan amanah menjadi Sekretaris HMJ PAI UIN Raden Intan Lampung 2017-2018. Penulis telah mengikuti Kuliah Kerja Nyata (KKN) di Desa Waysari Kecamatan Natar, Lampung Selatan. Selain itu penulis juga telah mengikuti Praktek Pengalaman Lapangan (PPL) di SMP PGRI 6 Bandar Lampung pada tahun 2018.



## KATA PENGANTAR

*Alhamdulillah Rabbil'alamiin*, puji syukur kehadiran Allah SWT. yang telah memberikan nikmat ilmu pengetahuan, kemudahan dan petunjuk-Nya sehingga, penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Shalawat beserta salam semoga selalu terlimpah curahkan kepada Nabi Muhammad SAW. Yang kita harapkan syafaatnya di hari akhir kelak.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa skripsi ini tidaklah dapat berhasil dengan begitu saja tanpa adanya bimbingan, arahan, dan motivasi yang diberikan. Maka dari itu penulis mengucapkan terimakasih sedalam-dalamnya kepada semua pihak yang telah membantu di dalam penyelesaian skripsi ini. Rasa hormat dan terimakasih penulis sampaikan kepada:

1. Bapak Chairul Anwar, M.Pd. selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.
2. Bapak Dr. Imam Syafe'i, M.Ag, selaku Ketua Jurusan Pendidikan Agama Islam.
3. Ibu Prof. Dr. Hj. Nirva Diana, M.Pd, selaku Pembimbing I dan Bapak Dr. Rijal Firdaos, M.Pd, selaku Pembimbing II yang telah memberikan bimbingan dan arahan kepada penulis hingga akhir penyusunan skripsi ini.
4. Bapak dan Ibu dosen Fakultas Tarbiyah dan Keguruan yang telah mendidik dan memberikan ilmu pengetahuan kepada penulis selama menuntut ilmu di UIN Raden Intan Lampung.

5. Sahabat-sahabat penulis, Indriana, Witri Epilia, Indah Aprilia Putri, dan semua teman-teman Pendidikan Agama Islam khususnya kelas B angkatan 2015 yang selalu memberikan motivasi kepada penulis.
6. Almamater tercinta UIN Raden Intan Lampung tempat penulis menimba ilmu, yang telah mendidik dan mendewasakan penulis dalam berfikir dan bertindak.
7. Semua pihak yang tidak bisa disebutkan namanya satu persatu yang telah berjasa membantu baik secara moril maupun materil dalam penyelesaian skripsi ini.

Semoga bantuan yang telah diberikan dari semua pihak tersebut mendapatkan balasan kebaikan dari Allah SWT. Penulis menyadari masih banyak kekurangan yang terdapat di dalam skripsi ini karena terbatasnya kemampuan dan pengetahuan yang dimiliki, untuk itu kritik dan saran yang sifatnya membangun sangat diharapkan sebagai evaluasi untuk penulis.

Akhirnya dengan kerendahan hati penulis berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat dan menambah pengetahuan bagi penulis dan juga pembaca sekalian.

*Aamiin Yaa Robbal 'Alamin*

Bandar Lampung, April 2019.

**Mei Sundala Ria**  
**NPM. 1511010100**

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL .....</b>	<b>i</b>
<b>ABSTRAK.....</b>	<b>ii</b>
<b>PERSETUJUAN .....</b>	<b>iii</b>
<b>PENGESAHAN.....</b>	<b>iv</b>
<b>MOTTO .....</b>	<b>v</b>
<b>PERSEMBAHAN .....</b>	<b>vi</b>
<b>RIWAYAT HIDUP .....</b>	<b>vii</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>viii</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>x</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>xii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>xiv</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>xvi</b>
 <b>BAB 1 PENDAHULUAN.....</b>	 <b>1</b>
A. Latar Belakang Masalah. ....	1
B. Identifikasi Masalah. ....	10
C. Batasan Masalah.....	11
D. Rumusan Masalah .....	12
E. Tujuan dan Manfaat Penelitian .....	12
 <b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA .....</b>	 <b>14</b>
A. Pengembangan Bahan Ajar.....	14
1. Pengertian Pengembangan Bahan Ajar .....	14
2. Sifat-sifat Bahan Ajar .....	15
3. Kriteria Pemilihan Materi Pelajaran .....	17
4. Jenis Bahan Ajar.....	19
5. Prosedur Pengembangan Bahan Ajar .....	24
B. Android.....	25
1. Pengertian Android.....	25
2. Versi Dan Jenis-jenis Android .....	25
3. Membuat Aplikasi Android Menggunakan AppYet .....	26
C. Pengurusan Jenazah.....	27
1. Memandikan Jenazah.....	28
2. Mengkafani Jenazah .....	30
3. Menyalatkan Jenazah.....	33
4. Menguburkan Jenazah .....	36
5. Ta'ziyyah .....	40
6. Ziarah Kubur .....	41
D. Saling Menasehati Dalam Islam .....	43
1. Khutbah.....	43
2. Tablig.....	45
3. Dakwah .....	47
E. Hasil Belajar.....	49

1. Pengertian Hasil Belajar .....	49
2. Indikator Hasil Belajar.....	49
3. Tingkat Keberhasilan.....	50
4. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar .....	51
F. Penelitian yang Relevan .....	53
G. Kerangka Berfikir.....	55
H. Spesifikasi Produk.....	57
<b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>	<b>59</b>
A. Jenis Penelitian dan Pengembangan .....	59
B. Waktu dan Tempat Penelitian.....	60
C. Subjek Penelitian dan Pengembangan.....	60
D. Prosedur Penelitian dan Pengembangan.....	61
E. Teknik Pengumpulan Data .....	77
F. Instrumen Penelitian.....	86
G. Teknik Analisis Data.....	88
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....</b>	<b>92</b>
A. Hasil Penelitian .....	92
1. Hasil Potensi dan Masalah .....	92
2. Hasil Pengumpulan Data .....	93
3. Hasil Desain Produk .....	94
4. Hasil Validasi Desain .....	98
5. Hasil Revisi Desain .....	108
6. Hasil Uji Coba Produk.....	115
7. Hasil Revisi Produk.....	118
B. Pembahasan .....	119
<b>BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....</b>	<b>130</b>
A. Kesimpulan .....	130
B. Saran.....	131
<b>DAFTAR PUSTAKA</b>	
<b>LAMPIRAN-LAMPIRAN</b>	

## DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Hasil Analisis Kebutuhan Di SMA N 1 Sidomulyo .....	7
Tabel 1.2 Ulangan Harian Siswa Kelas XI MIPA 4 .....	8
Tabel 3.1 Pedoman Wawancara Untuk Guru PAI.....	63
Tabel 3.2 Analisis Kebutuhan .....	64
Tabel 3.3 Instrumen Wawancara .....	78
Tabel 3.4 Lembar Observasi .....	79
Tabel 3.5 Analisis Kebutuhan .....	81
Tabel 3.6 Kisi-kisi Untuk Ahli Media .....	82
Tabel 3.7 Kisi-kisi Untuk Ahli Materi .....	83
Tabel 3.8 Kisi-kisi Tanggapan Guru.....	84
Tabel 3.9 Kisi-kisi Tanggapan Siswa .....	85
Tabel 3.10 Kriteria Dalam Penilaian Perangkat Lunak .....	86
Tabel 3.11 Jenis-jenis Instrumen Penelitian.....	87
Tabel 3.12 Pedoman Skor Penilaian Terhadap Pilihan Jawaban .....	89
Tabel 3.13 Kriteria Interperstasi Kelayakan Produk .....	90
Tabel 3.14 Tafsiran Persentase Hasil Belajar.....	91
Tabel 4.1 Menu Yang Terdapat Pada Aplikasi Bahan Ajar .....	96
Tabel 4.2 Hasil Validasi Oleh Ahli Media Tahap I .....	99
Tabel 4.3 Hasil Validasi Oleh Ahli Media Tahap II.....	100
Tabel 4.4 Hasil Validasi Oleh Ahli Materi Tahap I.....	102
Tabel 4.5 Hasil Validasi Oleh Ahli Materi Tahap II .....	103

Tabel 4.6 Hasil Penilaian Oleh Guru PAI.....	106
Tabel 4.7 Hasil Revisi Oleh Ahli Materi .....	111
Tabel 4.8 Hasil Ulangan Harian .....	117



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Berfikir .....	56
Gambar 3.1 Langkah-Langkah Penggunaan Metode <i>R&amp;D</i> .....	61
Gambar 3.2 Tampilan Sign In Menggunakan E-Mail .....	66
Gambar 3.3 Tampilan Menu Bar .....	66
Gambar 3.4 Tampilan Saat Menulis Nama Bahan Ajar .....	67
Gambar 3.5 Tampilan Awal Nama Aplikasi .....	67
Gambar 3.6 Tampilan Gambar Icon Pada Aplikasi.....	68
Gambar 3.7 Tampilan Untuk Memilih Kategori Bahan Ajar .....	68
Gambar 3.8 Tampilan Menyimpan Menu Bahan Ajar .....	69
Gambar 3.9 Tampilan Memilih Icon Bahan Ajar.....	69
Gambar 3.10 Tampilan Untuk Menambah Menu Bahan Ajar. ....	70
Gambar 3.11 Tampilan Untuk Menambah Menu Bahan Ajar. ....	71
Gambar 3.12 Tampilan Inbox Dari App.Yet.....	71
Gambar 3.13 Tampilan File Apk Yang Sudah Tersimpan Di Laptop .....	72
Gambar 3.14 Tampilan Aplikasi Yang Sudah Terinstal .....	72
Gambar 3.15 Tampilan File Sign In Ke Google Play Store .....	73
Gambar 3.16 Tampilan Awal Pemberian Nama Aplikasi.....	73
Gambar 3.17 Tampilan Awal Merilis Aplikasi .....	74
Gambar 3.18 Tampilan Pada Tahap Aplikasi Siap Di Publikasikan .....	74
Gambar 3.19 Tampilan Pada Tahap Aplikasi Berhasil Di Publikasikan .....	75
Gambar 3.20 Tampilan Aplikasi Di Play Store.....	75

Gambar 4.1 Tampilan Aplikasi Di Play Store.....	75
Gambar 4.2 Tampilan Menu Yang Terdapat Di Aplikasi.....	95
Gambar 4.3 Menu Evaluasi Pada Aplikasi Bahan Ajar Pai Kelas Xi.....	97
Gambar 4.4 Soal Yang Terdapat Di Menu Evaluasi .....	98
Gambar 4.5 Hasil Validasi Ahli Media.....	101
Gambar 4.6 Hasil Validasi Ahli Materi .....	105
Gambar 4.7 Hasil Praktisi Pendidikan .....	107
Gambar 4.8 Tampilan Aplikasi Sebelum Revisi .....	109
Gambar 4.9 Tampilan Aplikasi Setelah Revisi .....	111
Gambar 4.10 Hasil Uji Coba Produk .....	116
Gambar 4.11 Kerucut Pengalaman Belajar Dale.....	128

## **DAFTAR LAMPIRAN**

### **LAMPIRAN 1 DATA PRA PENELITIAN**

1. Lembar Observasi ..... 138
2. Lembar Wawancara Guru PAI..... 140
3. Angket Analisis Kebutuhan ..... 142

### **LAMPIRAN 2 PERANGKAT PEMBELAJARAN**

1. Daftar Nama Peserta Didik ..... 145
2. Silabus ..... 146
3. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) ..... 156

### **LAMPIRAN 3 DATA PENELITIAN**

1. Angket Validasi Ahli Media ..... 179
2. Angket Validasi Ahli Materi..... 190
3. Angket Validasi Oleh Praktisi Pendidikan ..... 200
4. Angket Tanggapan Peserta didik ..... 205
5. Soal Ulangan Harian Pengurusan Jenazah ..... 207
6. Soal Ulangan Harian Saling Menasehati Dalam Islam ..... 209
7. Dokumentasi Foto Penelitian ..... 212
8. Hasil Responden Peserta Didik..... 217
9. Hasil Ulangan Harian Peserta Didik ..... 219

### **LAMPIRAN 4 SURAT MENYURAT**

1. Surat Pra Penelitian ..... 221
2. Surat Penelitian ..... 222
3. Surat Balasan Penelitian ..... 223
4. Nota Dinas ..... 224

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang Masalah**

Pendidikan merupakan substansi terpenting dalam kehidupan. Hampir semua orang mengenal pendidikan dan melaksanakan pendidikan. Sebab pendidikan tidak akan pernah terpisahkan dengan kehidupan manusia. Anak-anak menerima pendidikan dari orangtuanya, dan ketika sudah dewasa dan berkeluarga mereka juga akan mendidik anak-anaknya, begitu pula di sekolah dan perguruan tinggi, para siswa dan mahasiswa dididik oleh guru dan dosen. Pendidikan adalah khas milik dan alat manusia. Tidak ada makhluk lain yang membutuhkan pendidikan.<sup>2</sup>

Pendidikan merupakan satu kesatuan proses belajar mengajar yang aktif agar terbentuknya suatu pembelajaran secara terencana yang kemudian dapat mengembangkan kemampuan belajar peserta didik agar dapat menguasai religiositas, intelektual, pengendalian diri, keterampilan, dan budi pekerti yang dibutuhkan untuk dirinya.<sup>3</sup>

Guru adalah pendidik yang membelajarkan siswa. Dalam usaha pembelajaran siswa, maka guru melakukan pengorganisasian belajar, penyajian bahan belajar dengan pendekatan pembelajaran tertentu, dan melakukan evaluasi hasil belajar.<sup>4</sup> Teori kognitif menjelaskan belajar adalah hubungan

---

<sup>2</sup> Made Pidarta, *Landasan Kependidikan Stimulus Ilmu Pendidikan Bercorak Indonesia*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2013), h. 1

<sup>3</sup> Chairul Anwar, *Hakikat Manusia dalam Pendidikan*, (Yogyakarta: SUKA-Press UIN Sunan Kalijaga, 2014), h. 62

<sup>4</sup> Dimiyati dan Mudjiono, *Belajar&Pembelajaran*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2013) h. 238.

antara individu dan lingkungan sekitar yang berlangsung terus menerus, teori belajar kognitif mengutamakan proses belajarnya dibandingkan dengan pencapaian hasil belajar.<sup>5</sup>

Namun banyak sekali permasalahan-permasalahan pada proses pembelajaran disekolah. Baik faktor intern belajar maupun ekstern belajar. Salah satu contoh dari faktor ekstern yaitu sarana dan prasarana pembelajaran, prasarana meliputi gedung-gedung sekolah dan ruang belajar. Sarana pembelajaran meliputi buku pelajaran, buku bacaan, alat dan fasilitas laboratorium sekolah dan berbagai media pengajaran yang lainnya. Lengkapnya prasarana dan sarana pembelajaran merupakan kondisi pembelajaran yang baik. Hal itu tidak berarti bahwa lengkapnya prasarana dan sarana menentukan jaminan terselenggaranya proses belajar yang baik. Justru disinilah timbul masalah “bagaimana mengelola prasarana dan sarana pembelajaran sehingga terselenggara proses belajar yang berhasil baik”.<sup>6</sup>

Tidak hanya itu beberapa permasalahan juga dapat timbul karena adanya perubahan zaman. Era modern seperti saat ini dapat menimbulkan dampak positif serta negatif pada kehidupan. Di belahan dunia pendidikanpun telah mengalami perubahan mendasar dalam era globalisasi, ada banyak kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi yang bisa digunakan manusia<sup>7</sup>.

---

<sup>5</sup> Chairul Anwar, *Teori-teori Pendidikan Klasik Hingga Kontemporer*, (Yogyakarta: IRCiSoD, 2017), h. 120-121.

<sup>6</sup> *Ibid*, h. 249.

<sup>7</sup> Rijal Firdaos, “Orientasi Pedagogik dan Perubahan Sosial Budaya Terhadap Kemajuan Ilmu Pendidikan dan Teknologi”, (*Al-Tadzkiyyah: Jurnal Pendidikan Islam*, Volume 6, Mei 2016), h.107.

Salah satu bentuk kemajuan teknologi ditandai dengan banyaknya penggunaan Handphone android sebagai alat komunikasi. Android adalah salah satu sistem operasi untuk telepon seluler (*smartphone*) berbasis linux. Android ini banyak digunakan oleh masyarakat tidak hanya orang dewasa melainkan banyak digunakan juga oleh para pelajar. Khususnya dikalangan pelajar pada jenjang Sekolah Menengah Atas (SMA). Salah satu dampak negatif penggunaan android di kalangan pelajar yaitu anak cenderung menghabiskan waktunya dengan memainkan handphone android tersebut karena anak bebas mendownload berbagai aplikasi dan game sehingga anak sulit terlepas dari penggunaan android tersebut.

Ketika teknologi informasi sudah berkembang pesat seharusnya dapat dimanfaatkan dibidang pendidikan, Pandangan islam tentang teknologi dapat diketahui prinsip-prinsipnya seperti yang dikemukakan oleh Tim Perumus Fakultas Teknik UMJ, (1998, 61), yang tertuang dalam surat Al-Mujadalah ayat 11 yang berbunyi:

يَتَأْتِيهَا الَّذِينَ ءَامَنُوا إِذَا قِيلَ لَكُمْ تَفَسَّحُوا فِي الْمَجَالِسِ فَافْسَحُوا يَفْسَحِ اللَّهُ لَكُمْ وَإِذَا قِيلَ ائْشُرُوا فَاَئْشُرُوا يَرَفَعِ اللَّهُ الَّذِينَ ءَامَنُوا مِنْكُمْ وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ ۚ وَاللَّهُ بِمَا تَعْمَلُونَ خَبِيرٌ ﴿١١﴾

Artinya: Hai orang-orang beriman apabila kamu dikatakan kepadamu: "Berlapang-lapanglah dalam majlis", Maka lapangkanlah niscaya Allah akan memberi kelapangan untukmu. dan apabila dikatakan: "Berdirilah kamu", Maka berdirilah, niscaya Allah akan meninggikan orang-orang yang beriman di



antaramu dan orang-orang yang diberi ilmu pengetahuan beberapa derajat. dan Allah Maha mengetahui apa yang kamu kerjakan.<sup>8</sup>

Agama islam banyak memberikan penegasan mengenai ilmu dan pengetahuan baik secara nyata maupun secara tersamar seperti yang tersebut juga dalam surat Al-Alaq ayat 1-5:

أَقْرَأْ بِاسْمِ رَبِّكَ الَّذِي خَلَقَ ﴿١﴾ خَلَقَ الْإِنْسَانَ مِنْ عَلَقٍ ﴿٢﴾ أَقْرَأْ وَرَبُّكَ الْأَكْرَمُ ﴿٣﴾ الَّذِي عَلَّمَ بِالْقَلَمِ ﴿٤﴾ عَلَّمَ الْإِنْسَانَ مَا لَمْ يَعْلَمْ ﴿٥﴾

Artinya:

1. bacalah dengan (menyebut) nama Tuhanmu yang Menciptakan,
2. Dia telah menciptakan manusia dari segumpal darah.
3. Bacalah, dan Tuhanmulah yang Maha pemurah,
4. yang mengajar (manusia) dengan perantaran kalam
5. Dia mengajar kepada manusia apa yang tidak diketahuinya.<sup>9</sup>

Dari kedua ayat diatas jelaslah, bahwa islam adalah agama yang mengutamakan ilmu. Allah menganjurkan umatnya untuk membaca agar memperoleh ilmu (Al-Alaq:1-5) kemudian Allah Swt. akan memuliakan orang-orang yang berilmu (Al-Mujadalah:11).

Keseimbangan antara kompetensi sumberdaya manusia dan laju modernisasi, awalnya dirancang untuk mewujudkan kebijakan dalam berfikir, dapat bertindak dengan adil, keramahan bersikap, dan perilaku positif yang bisa menciptakan kesejahteraan pada kepentingan bersama.<sup>10</sup>

Jika kita perhatikan sebagai indikasi bahwa belum banyak kemajuan dalam bidang teknologi yang dapat dibanggakan oleh umat islam hal tersebut

---

<sup>8</sup> Departemen Agama RI, *Al-Qur'an dan Terjemahnya*, (Bandung: Diponegoro, 2014), h. 543.

<sup>9</sup> *Ibid*, h. 597.

<sup>10</sup> Rijal Firdaos, "Aplikasi Analisis Faktor Konfirmatori Terhadap Sikap Keberagaman Mahasiswa," (*Jurnal Inferensi*, Volume 10, No. 2, Desember 2016) h. 360.

dikarenakan beberapa faktor: masih melekatnya pandangan yang sempit, sebagian besar umat islam dalam memahami dan menerjemahkan ajaran agama islam dalam kehidupannya.<sup>11</sup>

Masih banyak guru Pendidikan Agama Islam di sekolah-sekolah yang hanya menggunakan buku paket dengan lebih banyak menggunakan metode ceramah sehingga menimbulkan kebosanan pada peserta didik. Sementara mata pelajaran Pendidikan Agama Islam khususnya pada bidang fiqh tergolong fiqh praktis maksudnya yaitu materi fiqh yang dekat dengan kehidupan sehari-hari yang dekat dengan pengalaman siswa dan siap diamalkan dalam keseharian mereka. Sehingga dibutuhkan media agar peserta didik dapat memahami seutuhnya materi-materi yang disampaikan dan dapat diamalkan dengan baik di kehidupan sehari-hari.

Bahan ajar berbasis aplikasi Android merupakan alternatif untuk mengatasi permasalahan pendidikan yang dihadapi khususnya pada pembelajaran Agama Islam kelas XI di Sekolah Menengah Atas (SMA). Dikatakan demikian karena dengan memanfaatkan teknologi dalam pembelajaran mengurangi kebosanan dalam belajar dan menjadikan peserta didik lebih aktif sehingga hasil belajarpun dapat meningkat.

Harjanto mengatakan bahan ajar merupakan bagian penting dalam pelaksanaan pendidikan di sekolah, akan tetapi penyediaan bahan ajar selama ini masih menjadi kendala. Apabila bahan ajar yang sesuai dengan tuntutan

---

<sup>11</sup> Harist Budiman, Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung “Peran Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Pendidikan”, ( *Al-Tadzkiyyah: Jurnal Pendidikan Islam*, Volume 8, Edisi 1 2017), h. 37-40.

kurikulum tidak ada satupun sulit diperoleh, maka membuat bahan belajar sendiri adalah suatu keputusan yang bijak untuk mengembangkan bahan ajar, referensi dapat diperoleh dari berbagai sumber baik itu berupa pengalaman ataupun pengetahuan sendiri, ataupun penggalian informasi dari narasumber baik orang ahli ataupun teman sejawat.

Bagi siswa seringkali bahan yang terlalu banyak membuat mereka bingung, untuk itu guru perlu membuat bahan ajar sendiri sebagai pedoman bagi para siswanya yang dikembangkan sesuai karakteristik lingkungan sosial, budaya, dan geografis, juga mencakup tahapan perkembangan siswa, kemampuan awal yang telah dikuasi, minat, latar belakang, keluarga dll. Selain itu ada pula bahan ajar yang tidak sistematis didalam memaparkan materi, dan muatan materinya yang terlalu ringkas. Sehingga kurangnya pendalaman pemahaman peserta didik terhadap materi yang dipelajari. Maka dari itu perlunya bahan ajar yang dikembangkan sendiri kemudian dapat disesuaikan dengan karakteristik siswa sebagai sasaran. Ironisnya, hal tersebut kurang perhatian dari guru, terutama dengan menciptakan bahan ajar yang cocok mendukung terhadap pembelajaran yang dilaksanakan.<sup>12</sup>

Pada tanggal 24 September 2018 penulis melakukan observasi di SMA Negeri 1 Sidomulyo. Berdasarkan hasil observasi di sekolah tersebut bahan ajar yang digunakan guru Pendidikan Agama Islam dan siswa di SMA Negeri 1 Sidomulyo adalah buku paket yang diterbitkan oleh Kementerian Pendidikan

---

<sup>12</sup> Muhammad Jufni, Djailani, AR, Sakdiah Ibrahim, "Kreativitas Guru PAI Dalam Pengembangan Bahan Ajar Di Madrasah Aliyah Jeumala Amal Lueng Putu", ( *Jurnal Administrasi Pendidikan Pascasarjana Universitas Syiah Kuala*, Volume 3, No. 4, November 2015), h. 65-66

dan Kebudayaan Republik Indonesia. Setelah penulis melakukan wawancara dengan guru pendidikan agama islam didapatkan informasi bahwasanya di SMA N 1 Sidomulyo di dalam proses pembelajarannya sudah menggunakan LCD Proyektor. Bapak Agung menuturkan:

“saya sudah melibatkan perangkat *software* saat proses pembelajaran yaitu, aplikasi *Kahoot dan Google Class*. Namun belum pernah menggunakan bahan ajar yang berbasis android”<sup>13</sup>

Di SMA Negeri 1 Sidomulyo belum pernah menggunakan bahan ajar berbasis android, terutama pada materi pengurusan jenazah dan saling menasehati dalam islam, dikarenakan merasa cukup dengan menggunakan buku paket yang ada disekolah.

**Tabel 1.1**  
**Hasil Analisis kebutuhan di SMA N 1 Sidomulyo**

No.	Aspek	Pertanyaan	Ya	Tidak	Persentase
1.	Bahan ajar buku paket	Mengetahui kemenarikan bahan ajar berupa buku paket	9	25	28%
		Mengetahui apakah bahan ajar yang digunakan saat ini mudah difahami?	7	27	22%
2.	Bahan ajar berbasis android	Mengetahui kemenarikan bahan ajar berbasis android	29	5	90,6%
		Mengetahui peserta didik yang memiliki handphone android	32	0	100%
		Mengetahui penggunaan handphone android untuk proses pembelajaran	11	23	34%

Sumber: Analisis kebutuhan di kelas XI MIPA 4 SMAN 1 Sidomulyo.

<sup>13</sup> Agung Supriyono, Wawancara dengan penulis, SMA N 1 Sidomulyo, Sidomulyo, 24 September 2018.

Berdasarkan hasil analisis tersebut dapat disimpulkan bahwa peserta didik menyukai dan ingin menggunakan bahan ajar berbasis android. Sehingga peserta didik dapat memanfaatkan handphone android tersebut didalam proses pembelajaran dan dapat memudahkan pemahaman belajar sehingga diharapkan bahan ajar berbasis android tersebut dapat meningkatkan hasil belajar pada Bab Pengurusan Jenazah dan Bab Saling Menasehati dalam Islam. Karena diketahui bahwa dari kedua bab tersebut masih banyak peserta didik yang hasil belajarnya tidak tuntas. Rendahnya hasil belajar peserta didik dapat dilihat pada tabel 1.2 dibawah ini.

**Tabel 1.2**  
**Ulangan Harian Siswa Kelas XI MIPA 4**  
**SMA Negeri 1 Sidomulyo.**

No.	Nama	Pengurusan Jenazah	Keterangan	Saling Menasehati Dalam Islam	Keterangan
1	Ana Nur Baiti	60	belum lulus	60	belum lulus
2	Andita Muniarti	60	belum lulus	75	Lulus
3	Anis Salsabila	55	belum lulus	50	belum lulus
4	Aria Wibisono	80	Lulus	60	belum lulus
5	Azzahra Kinanti	50	belum lulus	70	Lulus
6	Bagus Mustain	50	belum lulus	60	belum lulus
7	Della Furi Wulan	60	belum lulus	75	Lulus
8	Dian Ayu Widia	85	Lulus	55	belum lulus
9	Diana Hermawati	60	belum lulus	55	belum lulus
10	Dido Aji Sukma	90	Lulus	85	Lulus
11	Faiz Hafidz Irfan	50	belum lulus	65	Lulus
12	Febriansyah	55	belum lulus	60	belum lulus
13	Geaga Argantara	60	belum lulus	80	Lulus
14	Heni Lestari	80	Lulus	60	belum lulus
15	Linda	75	Lulus	55	belum lulus

	Nurcahyani				
16	Masni Nur Afriyani	80	Lulus	75	Lulus
17	Nanda Aulia S.	55	belum lulus	50	belum lulus
18	Novita Rahmalia	85	Lulus	80	Lulus
19	Nur'ani Saputri	80	Lulus	50	belum lulus
20	Ratna Ari Fadillah	80	Lulus	60	belum lulus
21	Ridho Pangestu	60	belum lulus	50	belum lulus
22	Rizki Mandela	55	belum lulus	75	Lulus
23	Sephia Wulandari	80	Lulus	80	Lulus
24	Siti Aisah	60	belum lulus	85	Lulus
25	Siti Nurhalimah	50	belum lulus	50	belum lulus
26	Tantri Kusuma	60	belum lulus	60	belum lulus
27	Tasya Riani Annisa	60	belum lulus	60	belum lulus
28	Ummu Ghaida	50	belum lulus	50	belum lulus
29	Valleria Valentina	85	Lulus	75	lulus
30	Widia Novalia Astuti	85	Lulus	60	belum lulus
31	Winda Yogista	50	belum lulus	80	lulus
32	Wulan Dwi Astuti	60	belum lulus	90	lulus
Jumlah		$x < 65$ = 20 62,5%	$x \geq 65$ =12 37,5%	$x < 65$ =18 56%	$x \geq 65$ =14 44%

Sumber: Guru PAI kelas XI SMAN 1 Sidomulyo.

Berdasarkan data di atas dapat disimpulkan bahwa lebih besar persentase peserta didik yang mendapatkan nilai dibawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah ditetapkan yaitu 65.

Berdasarkan permasalahan diatas peneliti tertarik untuk menulis skripsi dengan judul “Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Android kelas XI Di SMA Negeri 1 Sidomulyo”. peneliti mengembangkan bahan ajar berbasis adroid



pada Bab Pengurusan Jenazah dan Bab Saling Menasehati dalam Islam pada kelas XI.

Dengan pengembangan bahan ajar ini diharapkan siswa menjadi lebih aktif, tidak membosankan, dan mudah faham didalam proses pembelajaran khususnya pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam .Yang pada akhirnya dapat membantu didalam meningkatkan hasil belajar sehingga efektif didalam mencapai tujuan pembelajaran.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah di uraikan oleh penulis, maka dapat diidentifikasi beberapa masalah, antara lain:

1. Dalam proses pembelajaran guru lebih sering menggunakan metode ceramah, akibatnya peserta didik merasa bosan dalam proses pembelajaran.
2. pemanfaatan teknologi sebagai bahan ajar untuk meningkatkan hasil belajar jarang digunakan.
3. Peserta didik lebih banyak menggunakan android untuk mengakses media sosial dan bermain game.
4. Penggunaan bahan ajar berbasis android dalam pembelajaran PAI dapat membantu peserta didik untuk memahami pelajaran, namun guru belum pernah mengembangkan bahan ajar berbasis android tersebut.
5. Bahan ajar Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti yang digunakan terlalu sederhana dan kurang sistematis.

6. Minat belajar yang kurang dikarenakan malas belajar sehingga mempengaruhi hasil belajar.
7. Materi pembelajaran yang bersifat linier tidak cukup hanya diajarkan dengan menggunakan metode konvensional saja namun juga diperlukan bahan ajar yang tepat agar bisa membantu proses pembelajaran secara efektif dan efisien, tetapi banyak guru hanya menggunakan buku paket saja.

### **C. Batasan Masalah**

Dari beberapa masalah yang ada, penulis memberikan batasan-batasan masalah, yaitu sebagai berikut:

1. Penelitian ini difokuskan pada pengembangan bahan ajar berbasis android.
2. Pengembangan bahan ajar berbasis android untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik.
3. Langkah-langkah Penelitian Pengembangan bahan ajar berbasis android yang digunakan yaitu menurut Borg and Gall, yang diadaptasi menggunakan 7 tahapan.
4. Materi yang digunakan yaitu materi pengurusan jenazah dan saling menasehati dalam islam.
5. Dalam pelaksanaan penelitian penulis membatasi ruang lingkupnya pada peserta didik kelas XI MIPA 4 SMA Negeri 1 Sidomulyo
6. Perhitungan hasil belajar yang dihitung hanya pada hasil belajar kognitif.

#### **D. Rumusan Masalah**

Mengacu pada latar belakang yang telah diuraikan, maka rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu:

1. Bagaimana pengembangan bahan ajar berbasis android kelas XI di SMA Negeri 1 Sidomulyo?
2. Bagaimana tingkat kelayakan produk pengembangan bahan ajar berbasis android kelas XI di SMA Negeri 1 Sidomulyo?
3. Apakah terdapat peningkatan hasil belajar dengan menggunakan bahan ajar berbasis android kelas XI di SMA Negeri 1 Sidomulyo?

#### **E. Tujuan dan Manfaat Penelitian**

1. Tujuan penelitian
  - a. Untuk mengetahui pengembangan bahan ajar berbasis android kelas XI di SMA Negeri 1 Sidomulyo.
  - b. Untuk mengetahui kelayakan produk pengembangan bahan ajar berbasis android kelas XI di SMA Negeri 1 Sidomulyo.
  - c. Untuk mengetahui peningkatan hasil belajar dengan menggunakan bahan ajar berbasis android kelas XI di SMA Negeri 1 Sidomulyo.

2. Manfaat Penelitian.

Pada penelitian ini menghasilkan produk berupa aplikasi bahan ajar berbasis android kelas XI SMA Negeri 1 Sidomulyo. Yang dapat memudahkan siswa didalam memahami materi pelajaran sehingga dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik, secara khusus manfaat penelitian ini yaitu:

a. Bagi siswa

Dengan adanya Produk berupa bahan ajar yang dihasilkan peneliti, diharapkan dapat mengurangi kebosanan peserta didik didalam proses pembelajaran, dan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

b. Bagi guru

Dengan adanya penelitian ini, diharapkan dapat memberikan wawasan dan inovasi baru serta memberikan motivasi kepada guru agar mampu mengemas bahan ajar yang menarik dengan melibatkan teknologi yang semakin berkembang.

c. Bagi sekolah

Dengan adanya penelitian ini, diharapkan sekolah dapat memberikan sarana dan prasarana yang sesuai untuk mengembangkan kreativitas guru didalam menyampaikan pembelajaran Agama Islam.

d. Bagi pembaca

Dengan adanya penelitian ini, diharapkan dapat memberikan wawasan keilmuan dan menjadi bahan masukan bagi peneliti-peneliti pengembangan bahan ajar berbasis android selanjutnya.

## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

#### **A. Pengembangan Bahan Ajar**

##### **1. Pengertian Pengembangan Bahan Ajar**

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia kata pengembangan adalah proses, cara, atau perbuatan mengembangkan.<sup>14</sup> Sedangkan menurut Undang-undang Republik Indonesia Nomor 18 Tahun 2002 pengembangan adalah kegiatan ilmu pengetahuan dan teknologi yang bertujuan memanfaatkan kaidah dan teori ilmu pengetahuan yang telah terbukti kebenarannya untuk meningkatkan fungsi, manfaat dan aplikasi ilmu pengetahuan dan teknologi yang telah ada, atau menghasilkan teknologi baru.<sup>15</sup>

Dari beberapa definisi diatas penulis menyimpulkan arti pengembangan yaitu suatu usaha yang dilaksanakan secara sadar , terencana, terarah untuk membuat atau memperbaiki, sehingga menjadi produk yang semakin bermanfaat untuk meningkatkan kualitas sebagai upaya untuk meningkatkan mutu yang lebih baik.

Bahan ajar adalah bahan atau materi pelajaran yang disusun secara sistematis, yang digunakan guru dan siswa dalam proses pembelajaran. Bahan ajar itu sangat unik dan spesifik. Unik, artinya bahan ajar tersebut hanya dapat digunakan untuk audiens tertentu dalam suatu proses pembelajaran tertentu. Spesifik artinya isi bahan ajar tersebut dirancang sedemikian rupa hanya untuk

---

<sup>14</sup> Suharsono&Ana Retnoningsih, Kamus Besar Bahasa Indonesia Edisi Lux, (Semarang: Widya Karya 2013), h. 234.

<sup>15</sup> Undang-undang Republik Indonesia Nomor 18 Tahun 2002 Tentang Sistem Nasional Penelitian, Dan Penerapan Ilmu Pengetahuan Dan Teknologi.

mencapai tujuan tertentu dari audiens tertentu. Sistematika cara penyampaianpun disesuaikan dengan karakteristik mata pelajaran dan karakteristik siswa yang menggunakannya.<sup>16</sup>

Pengertian lainnya mengenai bahan ajar adalah isi yang diberikan kepada siswa pada saat berlangsungnya proses belajar mengajar. Melalui bahan pelajaran ini siswa diantarkan kepada tujuan pengajaran. Dengan perkataan lain, tujuan yang akan dicapai siswa diwarnai dan dibentuk oleh bahan pelajaran.<sup>17</sup>

Berdasarkan definisi-definisi diatas penulis menyimpulkan bahwa bahan ajar merupakan suatu isi materi dari mata pelajaran tertentu yang diberikan guru kepada peserta didik sesuai dengan kurikulum yang digunakan. Sehingga melalui bahan ajar tersebut peserta didik mampu mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Pengembangan bahan ajar adalah kegiatan membuat, atau memperbaiki materi materi yang akan diajarkan sehingga menjadi bahan ajar yang lebih baik atau lebih menarik lagi.

## **2. Sifat-sifat Bahan Ajar.**

Secara umum sifat bahan pelajaran dapat dibedakan menjadi beberapa kategori yaitu:

- a. Fakta: fakta adalah sifat dari suatu gejala, peristiwa, benda yang wujudnya dapat ditangkap oleh pancaindra manusia. Fakta dapat dipelajari melalui informasi dalam bentuk lambang, kata-kata, istilah-istilah, pernyataan sifat dan lain-lain. Fakta biasanya dipelajari secara

---

<sup>16</sup> Ida Malati Sadjati, *Modul Hakikat Bahan Ajar*, IDK4009, h. 5-6.

<sup>17</sup> Nana Sudjana, *Dasar-dasar Proses Belajar Mengajar*, (Bandung: Sinar Baru Algensindo Offset, 2013) h. 67



hafalan. Contoh: nama-nama objek, peristiwa sejarah, lambang, nama tempat, nama orang, nama bagian atau komponen benda dan sebagainya.

- b. Konsep atau pengertian: yakni serangkaian perangsang yang mempunyai sifat-sifat yang sama.<sup>18</sup> Konsep yaitu segala sesuatu yang berwujud pengertian-pengertian baru yang bisa timbul sebagai hasil pemikiran meliputi definisi, pengertian, ciri khusus, hakikat, inti atau isi dan sebagainya.<sup>19</sup>
- c. Prinsip: prinsip adalah pola antar hubungan fungsional diantara konsep. Mempelajari prinsip lebih sulit daripada mempelajari konsep. Apabila prinsip telah dikuasai banyak fakta yang diperolehnya melalui penarikan kesimpulan secara logis. Prinsip yaitu berupa hal-hal utama, pokok, dan memiliki posisi penting, meliputi detail, rumus, adagum, postulant, paradigma, teorema, serta hubungan antar konsep yang menggambarkan implikasi sebab akibat.
- d. Keterampilan: adalah pola kegiatan yang bertujuan yang memerlukan manipulasi dan koordinasi informasi yang dipelajari. Keterampilan dapat dibedakan menjadi dua kategori yakni keterampilan fisik dan keterampilan intelektual. Keterampilan fisik adalah keterampilan psikomotorik, misalnya menjahit, mengetik dan

---

<sup>18</sup> *Ibid*, h. 68.

<sup>19</sup> Meilan Arsanti, Pengembangan Bahan Ajar Mata Kuliah Penulisan Kreatif Bermuatan Nilai-nilai Pendidikan Karakter Religius Bagi Mahasiswa Prodi PBSI, FKIP, UNISSULA, (*Jurnal Kredo*, Vol. 1 No. 2 April 2018), h. 74.

lain-lain. Keterampilan intelektual misalnya, memecahkan masalah, melakukan penilaian membuat perencanaan dan lain-lain.

Semua bahan ajar diatas (fakta, konsep, prinsip, keterampilan) dirumuskan sedemikian rupa dalam bahasa yang jelas dan diproyeksikan untuk mencapai tujuan pengajaran atau tujuan intruksional. Sementara itu, Depdiknas mengklasifikasi materi ajar menjadi lima yaitu, fakta, konsep, prinsip, prosedur dan sikap.<sup>20</sup>

### **3. Kriteria Pemilihan Materi Pelajaran**

Kriteria pemilihan materi pelajaran yang akan dikembangkan dalam sistem instruksional dan yang mendasari penentuan strategi belajar mengajar<sup>21</sup>:

#### **a. Kriteria Tujuan Intruksional**

Suatu materi pelajaran yang terpilih dimaksudkan untuk mencapai tujuan intruksional khusus atau tujuan-tujuan tingkah laku. Karena itu, materi tersebut supaya sejalan dengan tujuan-tujuan yang telah dirumuskan.

#### **b. Materi pelajaran supaya terjabar**

Perincian materi pelajaran berdasarkan pada tuntutan dimana setiap TIK telah dirumuskan secara spesifik, dapat diamati dan terukur. Ini berarti terdapat keterkaitan yang erat antara spesifikasi tujuan dan spesifikasi materi pelajaran.

#### **c. Relevan dengan kebutuhan siswa**

---

<sup>20</sup> *Ibid*, h. 75

<sup>21</sup> Harjanto, *Perencanaan Pengajaran*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2011) h. 222.

Kebutuhan siswa yang pokok adalah bahwa mereka ingin berkembang berdasarkan potensi yang dimilikinya. Karena setiap materi pelajaran yang akan disajikan hendaknya sesuai dengan usaha untuk mengembangkan pribadi siswa secara bulat dan utuh. Beberapa aspek diantaranya adalah pengetahuan, sikap, nilai dan keterampilan.

d. Kesesuaian dengan kondisi masyarakat

Siswa dipersiapkan untuk menjadi warga masyarakat yang berguna dan mampu hidup mandiri. Dalam hal ini, materi pelajaran yang dipilih hendaknya turut membantu mereka memberikan pengalaman edukatif yang bermakna bagi perkembangan mereka menjadi manusia yang mudah menyesuaikan diri.

e. Materi pelajaran mengandung segi-segi etik

Materi pelajaran yang akan dipilih hendaknya mempertimbangkan segi perkembangan moral siswa kelak. Pengetahuan dan keterampilan yang bakal mereka peroleh dari materi pelajaran yang telah mereka terima diarahkan untuk mengembangkan dirinya sebagai manusia yang etik sesuai dengan sistem nilai dan norma-norma yang berlaku dimasyarakat.

f. Materi pelajaran tersusun dalam ruang lingkup dan urutan yang sistematis dan logis.<sup>22</sup>

Setiap materi pelajaran disusun secara bulat dan menyeluruh, terbatas ruang lingkungannya dan terpusat pada satu topik masalah tertentu.

---

<sup>22</sup> *Ibid*, h. 223.

Materi disusun secara berurutan dengan mempertimbangkan faktor perkembangan psikologis siswa. Dengan cara ini diharapkan isi materi tersebut akan lebih mudah diserap oleh siswa dan dapat segera dilihat keberhasilannya.

- g. Materi pelajaran bersumber dari buku sumber yang baku, pribadi guru yang ahli, dan masyarakat.<sup>23</sup>

Bahan ajar dapat dikatakan baik apabila telah memenuhi ketentuan ketentuan yang telah ditentukan. Ketentuan-ketentuan tersebut kemudian dijadikan karakteristik sebuah bahan ajar atau materi pelajaran. Adapun karakteristik bahan ajar yang baik menurut Depdiknas adalah “Subtansi materi diakumulasikan dari standar kompetensi atau kompetensi dasar yang tertuang dalam kurikulum, mudah difahami, memiliki daya tarik, dan mudah dibaca.

Dalam memilih bahan ajar pendidik harus mempertimbangkan kriteria-kriteria yang meliputi (1) relevansi (secara psikologis dan sosiologis), (2) kompleksitas, (3) rasional/ilmiah, (4) fungsional, (5) *ke-up to date*-an dan (6) komprehensif/keseimbangan.<sup>24</sup>

#### **4. Jenis Bahan Ajar**

##### **a. Bahan Ajar Berdasarkan Bentuknya**

Menurut bentuk Bahan ajar berdasarkan bentuknya dapat dikelompokkan menjadi empat kategori, yaitu bahan ajar cetak,

---

<sup>23</sup> *Ibid*, h. 224.

<sup>24</sup> Meilan Arsanti, Pengembangan Bahan Ajar Mata Kuliah Penulisan Kreatif Bermuatan Nilai-nilai Pendidikan Karakter Religius Bagi Mahasiswa Prodi PBSI, FKIP, UNISSULA, (*Jurnal Kredo*, Vol. 1 No. 2 April 2018), h. 75.

bahan ajar dengar, bahan ajar pandang dengar dan bahan ajar interaktif.<sup>25</sup>

1) Bahan Ajar Cetak (Printed) yaitu sejumlah bahan yang disiapkan dalam bentuk kertas, yang dapat berfungsi untuk pembelajaran dan penyampaian informasi Contohnya:

- a) Handout, Menurut Andi Prastowo handout merupakan bahan pembelajaran yang sangat ringkas, bersumber dari beberapa literatur yang relevan terhadap kompetensi dasar dan materi pokok yang diajarkan kepada peserta didik.
- b) Buku teks, pelajaran pada umumnya merupakan bahan tertulis yang menyajikan ilmu pengetahuan atau buah pikiran dari pengarangnya yang disusun secara sistematis berdasarkan kurikulum yang berlaku.
- c) Bahan ajar, adalah sebuah buku yang ditulis dengan tujuan agar peserta didik dapat belajar secara mandiri tanpa atau dengan bimbingan guru.
- d) Lembar kegiatan siswa (student work sheet), adalah lembaran-lembaran berisi tugas yang harus dikerjakan oleh peserta didik. Lembar kegiatan biasanya berupa petunjuk atau langkah-langkah untuk menyelesaikan suatu tugas.

---

<sup>25</sup> Andi Prastowo, *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*, (Yogyakarta: Diva Press, 2014) h. 40.

- e) Brosur, adalah bahan informasi tertulis mengenai suatu masalah yang disusun secara bersistem atau cetakan yang hanya terdiri atas beberapa halaman dan dilipat tanpa dijilid atau selebaran cetakan yang berisi keterangan singkat tetapi lengkap tentang perusahaan atau organisasi.
- f) Foto/gambar, memiliki makna yang lebih baik dibandingkan dengan tulisan. Foto/gambar sebagai bahan ajar tentu saja diperlukan satu rancangan yang baik agar setelah selesai melihat sebuah atau serangkaian foto/gambar siswa dapat melakukan sesuatu yang pada akhirnya menguasai satu atau lebih kompetensi dasar.<sup>26</sup>

## 2) Bahan Ajar Dengar (Audio)

yaitu semua jenis bahan ajar yang menggunakan sistem sinyal audio langsung, yang dapat dimainkan atau di dengar oleh seorang atau sekelompok orang. Contohnya: Kaset, radio, piringan hitam, dan *compact dist*.

## 3) Bahan Ajar pandang dengar (Audiovisual)

yang sering dengan bahan ajar pandang yakni segala sesuatu yang sering dikenal dengan bahan ajar pandang yaitu sesuatu yang memungkinkan sinyal audio dapat dikombinasikan dengan gambar bergerak secara sekuensial. Contoh : *Video Compact dist* dan film.

---

<sup>26</sup> *Ibid*, h. 42

#### 4) Bahan ajar interaktif (interactive teaching materials)

yaitu bahan ajar yang dikombinasikan dari dua atau lebih media audio, grafik, gambar, animasi dan video. Yang penggunaannya dimanipulasi atau diberi perlakuan untuk mengendalikan suatu perintah. Contoh, *Compact Disc Interaktif*.

#### **b. Bahan Ajar Menurut Cara Kerjanya**

Menurut cara kerjanya bahan ajar dapat dibedakan menjadi lima macam, sebagaimana dijelaskan sebagai berikut :

- 1) Bahan ajar yang tidak diproyeksikan, yakni bahan ajar yang tidak memerlukan perangkat proyektor untuk memproyeksikan isi di dalamnya, sehingga peserta didik bisa langsung mempergunakan (membaca, melihat, dan mengamati) bahan ajar tersebut. Contohnya : foto, diagram, display, model, dan lain sebagainya.
- 2) Bahan ajar yang diproyeksikan, yakni bahan yang memerlukan proyektor dalam penyampaian bahan ajar terhadap peserta didik. Contohnya: Slide, Film Strips, Overhead Transparencies (OHP) Dan Proyeksi Komputer.
- 3) Bahan Ajar Audio, yakni bahan yang berupa sinyal audio yang direkam dalam suatu media rekaman. Untuk mempergunakannya, kita mesti memerlukan alat pemain (player) media rekaman tersebut, seperti Tempocomp, CD

Player, VCD Player, Multimedia Player, dan lain sebagainya.

Contohnya: Kaset, Cd, Flash Disk , Dan Lain –Lain .

- 4) Bahan Ajar Video, yakni bahan ajar yang memerlukan alat pemutar yang biasa berbentuk video tape player, VCD player dan sebagainya. Karena bahan ajar ini hampir mirip dengan bahan ajar audio, maka bahan ajar ini juga memerlukan media rekaman, Hanya saja bahan ajar ini dilengkapi dengan gambar. Jadi dalam tampilan, dapat diperoleh sebuah sajian gambar dan suara secara bersamaan. Contohnya: Video, Film, Dan Lain Sebagainya.
- 5) Bahan Ajar (media) komputer, yakni berbagai jenis bahan ajar non cetak yang membutuhkan komputer. Contohnya: Computer Mediated Instruction Dan Computer Based Multimedia Atau Hypermedia.

### **c. Bahan Ajar Menurut Sifatnya**

Bahan ajar menurut sifatnya dapat dibagi menjadi empat macam, hal ini sebagaimana disebutkan Rowntree dalam belawti, dkk.

- 1) Bahan ajar yang berbasiskan cetak Misalnya: Buku Famlet, Panduan Belajar Siswa, Bahan Tutorial, Buku Kerja Siswa, Peta, *Charts*, Foto Bahan Dari Majalah Atau Koran, Dan Lain Sebagainya.
- 2) Bahan ajar yang berbasiskan teknologi, Misalnya: *Audio Cassette*, Siaran Radio, Slide, *Filmstrips*, Film, Video Cassetes,

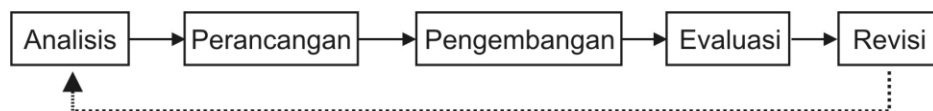


Siaran Televisi, Video Interaktif, *Computer Based Tutorial*, Dan Multi Media.

- 3) Bahan ajar yang dipergunakan untuk praktek atau proyek, Misalnya: *Kits Sains*, Lembar Observasi, Lembar Wawancara, Dan Lain Sebagainya.
- 4) Bahan ajar yang dibutuhkan untuk keperluan interaksi manusia (terutama untuk keperluan pendidikan jarak jauh), misalnya: Telepon, *Hand Phone*, *Video Conferencing*, Dan Lain Sebagainya.<sup>27</sup>

## 5. Prosedur Pengembangan Bahan Ajar

Dalam mengembangkan bahan ajar yang baik, ada lima langkah utama yang sebaiknya diikuti, yaitu berikut ini:



- a. Tahap analisis merupakan tahap untuk mencari informasi mengenai perilaku dan karakteristik awal yang dimiliki siswa.
- b. Tahap perancangan adalah tahap perumusan tujuan pembelajaran berdasarkan hasil analisis, pemilihan topik mata pelajaran, pemilihan media dan sumber, serta pemilihan strategi pembelajaran.
- c. Tahap pengembangan merupakan tahap penulisan bahan ajar secara utuh.

---

<sup>27</sup> *Ibid*, h. 44.

- d. Tahap evaluasi merupakan tahap yang harus dilalui untuk memperoleh masukan bagi penyempurnaan bahan ajar yang telah dikembangkan. Berdasarkan komentar yang diperoleh pada setiap tahap evaluasi, revisi dilakukan terhadap bagian bahan ajar yang perlu diperbaiki dan penyesuaian pada bagian lainnya agar bahan ajar yang dikembangkan tersebut menjadi bahan ajar yang utuh dan terpadu.<sup>28</sup>

## **B. Android**

### **1. Pengertian Android**

Android adalah sebuah sistem operasi untuk perangkat mobile berbasis linux yang mencakup sistem operasi, niddleware dan aplikasi android. Android menyediakan platform terbuka bagi para pengembang untuk menciptakan aplikasi mereka. Awalnya, Google Inc. Membeli Android Inc. yang merupakan pendatang baru yang membuat piranti lunak untuk ponsel/smartphone. Kemudian untuk mengembangkan Android, dibentuklah Open handset Alliance, konsorsium dari 34 perusahaan piranti keras, piranti lunak, dan telekomunikasi, termasuk Google, HTC, Intel, Motorola, Qualcomm, T-Mobile, dan Nvidia.<sup>29</sup>

### **2. Versi dan Jenis-jenis Android**

Versi [Android](#) diawali dengan dirilisnya Android [beta](#) pada bulan November 2007. Versi komersial pertama, Android 1.0, dirilis pada September 2008. Android dikembangkan secara berkelanjutan

---

<sup>28</sup> Ida Malati Sadjati, *Modul Hakikat Bahan Ajar*, IDK4009, h. 37.

<sup>29</sup> Muhammad Candra Syahputra, *Guru Kreatif Pakai TIK Dong*, (Bandar Lampung: Harakindo Publishing 2017), h. 52.

oleh [Google](#) dan [Open Handset Alliance](#) (OHA), yang telah merilis sejumlah [pembaruan sistem operasi](#) ini sejak dirilisnya versi awal.

Sejak April 2009, versi Android dikembangkan dengan [nama kode](#) yang dinamai berdasarkan makanan pencuci mulut dan penganan manis. Masing-masing versi dirilis sesuai urutan alfabet, yakni Cupcake (1.5), Donut (1.6), Eclair (2.0–2.1), Froyo (2.2–2.2.3), Gingerbread (2.3–2.3.7), Honeycomb (3.0–3.2.6), Ice Cream Sandwich (4.0–4.0.4), Jelly Bean (4.1–4.3), KitKat (4.4+), Lollipop (5.0+), Marshmallow (6.0+), Nougat (7.0+) dan selanjutnya versi android terbaru adalah Android Oreo (8.0+). Pada tanggal 3 September 2013, Google mengumumkan bahwa sekitar 1 miliar perangkat seluler aktif di seluruh dunia menggunakan OS Android.<sup>30</sup>

### **3. Membuat Aplikasi Android Menggunakan AppYet**

AppYet adalah layanan online untuk membuat aplikasi yang dapat berjalan di platform android gratis tanpa pemrograman, aplikasi AppYet mendukung RSS/Atom, HTML5, Podcast, Youtube, TapaTalk, Forum, Twitter, Mapbox. Dengan menggunakan layanan online AppYet seorang guru dapat dengan mudah membuat aplikasi pembelajaran berbasis android, mengingat banyaknya pelajar yang menggunakan

---

<sup>30</sup> Wikipedia Indonesia, *Daftar Versi Android*, (On-line), tersedia di, [https://id.wikipedia.org/wiki/daftar\\_versi\\_android](https://id.wikipedia.org/wiki/daftar_versi_android), (25 Mei 2018).

smartphone dan tablet android sehingga media ini sangat cocok untuk digunakan.<sup>31</sup>

Jadi menurut penulis Appyet ini sangat cocok sekali untuk yang telah memiliki website ataupun blog, yang ingin dirubah kedalam versi android. Dimana appyet ini akan mengubah website ataupun blog menjadi native app yang sesuai dengan android. Selain itu appyet sangat mudah untuk digunakan dan juga bisa di pakai secara gratis.

### **C. Pengurusan Jenazah**

Istilah jenazah berasal dari bahasa arab, yang berarti mayat dapat juga berarti usangan beserta mayatnya. Seorang muslim yang telah meninggal dunia harus segera diurus tidak boleh ditunda-tunda kecuali terdapat hal yang memaksa seperti menunggu visum dokter, menunggu keluarga dekat dan lain sebagainya.

Mengurus jenazah hukumnya fardu kifayah artinya jika kewajiban yang ditunjukkan kepada orang banyak. Apabila sebagian dari mereka telah mengerjakannya, maka terlepaslah yang lain dari kewajiban itu, tetapi jika tidak ada seorangpun yang mengerjakannya maka mereka berdosa semua.<sup>32</sup>

Kewajiban orang Islam atas saudaranya yang telah meninggal dunia adalah:

---

<sup>31</sup> Muhammad Candra Syahputra, Op.Cit., h. 54

<sup>32</sup> H. Sulaiman Rasjid, *Fiqh Islam (Hukum Fiqh Lengkap) Cet-67*, (Bandung: Sinar Baru Algensindo, 2014), h. 164.

## 1. Memandikan Jenazah

### a. Syarat Wajib Mandi:

- 1) Mayat orang Islam
- 2) Ada tubuhnya walaupun sedikit
- 3) Mayat itu bukan mati syahid (mati dalam peperangan untuk membela agama Allah)<sup>33</sup>.

### b. Yang Berhak Memandikan Jenazah

- 1) Apabila jenazah itu laki-laki, yang memandikannya hendaklah laki-laki pula. Perempuan tidak boleh memandikan jenazah laki-laki, kecuali istri dan *mahram*-nya.
- 2) Apabila jenazah itu perempuan, hendaklah dimandikan oleh perempuan pula, laki-laki tidak boleh memandikan kecuali suami atau *mahram*-nya.
- 3) Apabila jenazah itu seorang istri, sementara suami dan *mahram*-nya ada semua, suami lebih berhak untuk memandikan istrinya.
- 4) Apabila jenazah itu seorang suami, sementara istri dan *mahram*-nya ada semua, istri lebih berhak untuk memandikan suaminya.
- 5) Kalau mayat laki-laki masih kecil perempuan boleh memandikannya, begitu pula sebaliknya kalau mayat perempuan masih kecil laki-laki boleh memandikannya.
- 6) Bila seseorang meninggal dan ditempat itu tidak ada mahramnya, mayat itu hendaklah ditayamumkan.<sup>34</sup>

---

<sup>33</sup> *Ibid*, h. 165.

c. Tata Cara Memandikan Jenazah

- 1) Ditempat yang tertutup agar yang melihat yang memandikannya saja.
- 2) Mayat diletakkan di tempat yang tinggi seperti dipan.
- 3) Dipakaikan kain basahan seperti sarung agar auratnya tidak terbuka
- 4) Mayat di dudukkan atau disandarkan pada sesuatu lantas disapu perutnya sambil ditekan palan-pelan agar semua kotorannya lantas dibersihkan dengan tangan kiri, dianjurkan menggunakan sarung tangan. Dalam hal ini boleh menggunakan wewangian agar tidak terganggu bau kotoran si mayat.
- 5) Setelah itu hendaklah mengganti sarung tangan untuk membersihkan gigi dan mulut si mayat.
- 6) Membersihkan semua kotoran dan najis.
- 7) Mewudhuakan, setelah itu membasuh seluruh badannya. Disunnahkan membasuh tiga sampai lima kali.<sup>35</sup>

Air untuk memandikan jenazah hendaklah air dingin. Kecuali udara sangat dingin dan terdapat kotoran yang sulit dihilangkan boleh menggunakan air hangat.

---

<sup>34</sup> Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan, *Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti*, (Jakarta: Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan, 2017) h.36.

<sup>35</sup> *Ibid*, h.37.

## **2. Mengkafani Jenazah.**

### **a. Ketentuan**

- 1) Kain yang digunakan hendaklah bagus, bersih, dan menutupi seluruh tubuh.
- 2) Kain kafan hendaklah berwarna putih.
- 3) Jumlah kain kafan bagi laki-laki hendaklah tiga lapis, sedangkan perempuan lima lapis.
- 4) Sebelum digunakan untuk membungkus, kain kafan hendaknya diberi wangi-wangian.
- 5) Tidak berlebihan dalam mengafani jenazah.

### **b. Cara Mengafani Jenazah Laki-laki**

- 1) Bentangkan kain kafan sehelai demi sehelai, yang paling bawah lebih lebar dan luas. Sebaiknya masing-masing helai diberi kapur barus.
- 2) Angkatlah jenazah dalam keadaan tertutup dengan kain dan letakkan di atas kain kafan memanjang lalu ditaburi dengan wangi-wangian.
- 3) Tutuplah lubang-lubang yang mungkin masih mengeluarkan kotoran dengan kapas.
- 4) Selimutkan kain kafan sebelah kanan yang paling atas, kemudian ujung lembar sebelah kiri. Selanjutnya, lakukan selembar demi selembar dengan cara yang lembut.

- 5) Ikatlah dengan tali yang sudah disiapkan sebelumnya dibawah kain kafan tiga atau lima ikatan. Lepaskan ikatan setelah dibaringkan di liang lahat.
- 6) Jika kain kafan tidak cukup menutupi seluruh badan jenazah, tutupkanlah bagian auratnya. Bagian kaki yang terbuka boleh ditutup dengan rerumputan atau daun kayu atau kertas dan semisalnya. Jika tidak ada kain kafan kecuali sekedar untuk menutup auratnya saja, tutuplah dengan apa saja yang ada. Jika banyak jenazah dan kain kafannya sedikit, boleh dikafankan dua atau tiga orang dalam satu kain kafan. Kemudian, kuburkan dalam satu liang lahat, sebagaimana dilakukan terhadap syuhada' dalam perang uhud.<sup>36</sup>

c. Cara Mengafani Jenazah Perempuan

Kain kafan perempuan terdiri atas lima lembar kain kafan putih, yaitu:

- 1) Lembar pertama yang paling bawah untuk menutupi seluruh badannya yang lebih lebar.
- 2) Lembar kedua untuk kerudung kepala.
- 3) Lembar ketiga untuk baju kurung.
- 4) Lembar keempat untuk menutup pinggang hingga kaki.
- 5) Lembar kelima untuk pinggul dan pahanya.

Mengafani jenazah perempuan sebagai berikut:

---

<sup>36</sup> Kementrian Agama, *Buku Siswa Fikih Kelas IX*, (Jakarta: Kementrian Agama, 2016), h. 75.



- 1) Susunlah kain kafan yang sudah dipotong-potong untuk masing-masing bagian dengan tertib. Kemudian angkatlah jenazah dalam keadaan tertutup dengan kain dan letakkan di atas kain kafan sejajar, serta taburi dengan wangi-wangian atau dengan kapur barus.
- 2) Tutup lubang-lubang yang mungkin masih mengeluarkan kotoran dengan kapas.
- 3) Tutupkan kain pembungkus pada kedua pahanya.
- 4) Pakaikan sarung ( cukup disobek saja, tidak di jahit )
- 5) Pakaikan baju kurungnya (cukup disobek saja, tidak di jahit )
- 6) Dandanilah rambutnya tiga dandanan, lalu julurkan kebelakang.
- 7) Pakaikan penutup kepalanya ( kerudung )
- 8) Membungkusnya dengan lembar kain terakhir dengan cara menemukan kedua ujung kain kiri dan kanan lalu digulung ke dalam. Setelah itu, ikat dengan sobekan pinggir kain kafan yang telah disiapkan di bagianbawah kain kafan, tiga atau lima ikatan, dan dilepaskan ikatannya setelah diletakkan di dalam liang lahat. Setelah itu, siap untuk di sholatkan<sup>37</sup>

---

<sup>37</sup> *Ibid*, h.76.

### 3. Menyalatkan Jenazah

Orang yang meninggal dunia dalam keadaan islam berhak untuk disalatkan.  
Sabda Rasulullah Saw.:

عَنْ أَبِي هُرَيْرَةَ قَالَ: قَالَ رَسُولُ اللَّهِ  
ص: مَنْ شَهِدَ الْجَنَازَةَ حَتَّى يُصَلِّيَ  
عَلَيْهَا فَلَهُ قِيرَاطٌ. وَ مَنْ شَهِدَهَا  
حَتَّى تُدْفَنَ كَانَ لَهُ قِيرَاطَانِ. قِيلَ:  
وَ مَا الْقِيرَاطَانِ؟ قَالَ: مِثْلُ  
الْجَبَلَيْنِ الْعَظِيمَيْنِ. البخاري

Dari Abu Hurairah, ia berkata : Rasulullah SAW bersabda, “Barangsiapa menghadiri jenazah hingga menshalatkannya, maka baginya (pahala) satu qirath, dan barangsiapa menghadirinya sehingga diqubur maka baginya (pahala) dua qirath”. Rasulullah SAW ditanya, “Seperti apa dua qirath itu?”. Beliau SAW menjawab, “(Yaitu) seperti dua gunung yang besar”.

[HR. Bukhari juz 2, hal. 90]

#### a. Syarat Menyalatkan Jenazah.

- 1) Syarat-syarat salat yang juga menjadi syarat salat jenazah, seperti menutup aurat, suci badan dan pakaian, menghadap ke kiblat.
- 2) Dilakukan sesudah mayat dimandikan dan dikafani.
- 3) Letak mayat itu disebelah kiblat orang yang menyalatkan, kecuali kalau saat itu dilaksanakan diatas kubur atau salat gaib.<sup>38</sup>

#### b. Rukun Menyalatkan Jenazah

- 1) Niat
- 2) Berdiri jika mampu
- 3) Takbir 4 kali dengan takbiratul ihram

---

<sup>38</sup> H. Sulaiman Rasjid, *Fiqh Islam (Hukum Fiqh Lengkap) Cet-67*, (Bandung: Sinar Baru Algensindo, 2014), h.171

- 4) Membaca Al-Fatihah sesudah takbiratul ihram
- 5) Membaca salawat atas nabi sesudah takbir kedua
- 6) Mendoakan mayat sesudah takbir ketika
- 7) Memberi salam.

c. Sunnah Salat Jenazah

- 1) Mengangkat tangan pada waktu mengucapkan takbir
- 2) Israr (merendahkan suara bacaan)
- 3) Membaca a'uzu billah<sup>39</sup>

d. Tata cara Menyalatkan Jenazah

- 1) Jenazah letakan paling muka. Apabila mayat laki-laki hendaknya imam berdiri dekat kepala si mayit. Jika mayat perempuan maka imam menghadap didekat perutnya.
- 2) Letak imam paling muka diikuti oleh para makmum. Jika yang menyalati sedikit, usahakan dibuat 3 baris/saf.
- 3) Mula-mula semua jamaah berdiri dengan berniat melakukan salat jenazah dengan empat takbir.

Lafaz niat untuk mayat laki-laki:

أُصَلِّي عَلَى هَذَا الْمَيِّتِ أَرْبَعَ تَكْبِيرَاتٍ فَرَضَ الْكِفَايَةِ  
مَأْمُومًا لِلَّهِ تَعَالَى

Artinya: Aku berniat shalat atas mayat laki-laki empat takbir fardhu kifayah menjadi makmum karena Allah Ta'ala.

Lafaz niat untuk mayat perempuan:

---

<sup>39</sup> *Ibid.* h. 174.

أُصَلِّي عَلَى هَذِهِ الْمَيِّتَةِ أَرْبَعَ تَكْبِيرَاتٍ فَرَضَ الْكِفَايَةِ  
مَأْمُومًا لِلَّهِ تَعَالَى

Artinya: Aku berniat shalat atas mayat perempuan empat takbir fardhu kifayah menjadi makmum karena Allah Ta'ala.

Lafaz niat untuk salat gaib:

أُصَلِّي عَلَى الْمَيِّتِ / الْمَيِّتَةِ  
(فُلَانٍ / فُلَانَةٍ )  
الْغَائِبِ / الْغَائِبَةِ أَرْبَعَ تَكْبِيرَاتٍ  
فَرَضَ الْكِفَايَةِ لِلَّهِ تَعَالَى

Artinya: aku niat solat atas mayit (sebutkan nama...) ghaib empat takbir fardhu kifayah karena Allah ta'ala.

4) Setelah membaca niat kemudian takbiratul ihram yang pertama,  
setelah takbir pertama itu selanjutnya membaca surat Al-Fatihah

5) Kemudian takbir yang kedua, dan setelah itu membaca salawat atas  
Nabi Muhammad saw. Sebagai berikut:

لَهُمْ صَلِّ عَلَى سَيِّدِنَا مُحَمَّدٍ وَعَلَى  
آلِ سَيِّدِنَا مُحَمَّدٍ كَمَا صَلَّيْتَ عَلَى  
سَيِّدِنَا إِبْرَاهِيمَ وَعَلَى آلِ سَيِّدِنَا  
إِبْرَاهِيمَ وَبَارِكْ عَلَى سَيِّدِنَا  
مُحَمَّدٍ وَعَلَى آلِ سَيِّدِنَا مُحَمَّدٍ كَمَا  
بَارَكْتَ عَلَى سَيِّدِنَا إِبْرَاهِيمَ  
وَعَلَى آلِ سَيِّدِنَا إِبْرَاهِيمَ فِي  
الْعَالَمِينَ إِنَّكَ حَمِيدٌ مَجِيدٌ

- 6) Takbir yang ketiga kemudian membaca doa untuk jenazah, bacaan doa bagi jenazah adalah sebagai berikut:

اَللّٰهُمَّ اغْفِرْ لَهُ وَارْحَمْهُ وَعَافِهِ  
وَاعْفُ عَنْهُ

Artinya: ya allah ampunilah ia, kasihilah ia, sejahterakanlah ia, maafkanlah kesalahannya.

- 7) Takbir yang keempat dilanjutkan dengan membaca doa sebagai berikut:

اَللّٰهُمَّ لَا تَحْرِمْنَا اُجْرَهُ وَلَا تَفْتِنَا  
بَعْدَهُ وَاعْفِرْ لَنَا وَلَهُ

Artinya: “Ya Allah janganlah kami tidak Engkau beri pahalanya, dan janganlah Engkau beri fitnah kepada kami sesudahnya, dan berilah ampunan kepada kami dan kepadanya.

Untuk bacaan doa yang diterangkan diatas Apabila yang disalatkan adalah mayat perempuan maka diganti dengan bacaan ‘ha’ kalau lebih dari satu menjadi ‘hum’.

- 8) Membaca salam sambil menoleh kekanan dan kekiri.<sup>40</sup>

#### 4. Menguburkan Jenazah

- a. Perihal menguburkan jenazah

Perihal menguburkan jenazah ada beberapa penjelasan sebagai berikut:

- 1) Sesudah mayat dimandikan, dikafani, dan disalatkan, lalu dibawa ke kubur, dipikul pada empat penjuru; berjalan membawa jenazah itu hendaklah dengan segera.

---

<sup>40</sup> Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, *Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti*, (Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2017) h. 39.

حديث أَبِي هُرَيْرَةَ رَضِيَ اللَّهُ عَنْهُ، عَنِ النَّبِيِّ ﷺ،  
 قَالَ: أَسْرِعُوا بِالْجِنَازَةِ، فَإِنْ تَكُ صَالِحَةً فَخَيْرٌ  
 تُقَدِّمُونَهَا، وَإِنْ يَكُ سِوَى ذَلِكَ، فَشَرٌّ تَضَعُونَهُ عَنْ  
 رِقَابِكُمْ. البخارى مسلم

Artinya: “Abu hurairah r.a. berkata: Nabi saw. bersabda: Segerakanlah penguburan jenazah, maka jika ia baik, maka baiklah yang kamu ajukan, dan jika selain dari itu, maka kejahatan yang kamu turunkan dari bahu”. (Bukhari, Muslim).

- 2) Sebaiknya menguburkan jenazah pada siang hari. Mengubur mayat pada malam hari di perbolehkan apabila dalam keadaan terpaksa seperti karena bau yang sangat menyengat meskipun sudah diberi wangi-wangian, atau karena sesuatu al lain yang harus disegerakan untuk dikubur.
- 3) Anjuran meluaskan lubang kubur. Rasulullah saw. pernah mengantar jenazah sampai di kuburnya. Lalu, beliau menganjurkan untuk meluaskan bagian kepala, dan meluaskan bagian kaki.
- 4) Boleh menguburkan dua tiga jenazah dalam satu liang kubur.

عَنْ جَابِرِ بْنِ عَبْدِ اللَّهِ رَضِيَ اللَّهُ عَنْهُمَا : كَانَ رَسُولُ اللَّهِ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ يَقُولُ لِقَتْلِي أَحَدٌ : أَيْ هَؤُلَاءِ أَكْثَرُ أَخْذَا لِقُرْآنٍ ؟ فَإِذَا أُشِيرَ لَهُ إِلَى رَجُلٍ قَدَّمَهُ فِي اللَّحْدِ قَبْلَ صَاحِبِهِ . [رواه البخاري ]

Artinya: “Diriwayatkan dari Jabir bin Abdullah r.a.: Rasulullah saw bertanya tentang korban (perang) Uhud: ‘Siapakah di antara mereka yang paling banyak pengetahuannya tentang Al-Qur’an?’ Jika ditunjukkan kepada beliau salah seorang laki-laki, beliau mendahulukannya di dalam liang lahad sebelum kawannya.” (HR. al-Bukhari).

- 5) Hendaklah keluarga yang ditinggalkan membayar hutang-hutang si mayat apabila berhutang.
- 6) Larangan memperindah kuburan<sup>41</sup>

b. Tata Cara Menguburkan Jenazah

- 1) Sebelum proses penguburan sebaiknya lubang kubur sudah dipersiapkan terlebih dahulu dengan kedalaman minimal 2 meter agar bau tubuh mayat yang nanti membusuk tidak tercium dan untuk menjaga kehormatannya sebagai manusia.
- 2) Lubang kubur disunahkan memakai lubang lahad, kalau tanah pekuburan itu keras; tetapi jika tanah kuburan tidak keras, mudah runtuh, seperti tanah yang bercampur dengan pasir lebih baik dibuatkan lubang tengah.
- 3) Setelah sampai dikuburan, turunkanlah tiga orang keliang lahad guna menerima jenazah, ada yang menerima jenazah pada bagian kepala, bagian tengah, dan bagian kaki.
- 4) Angkatlah jenazah pelan-pelan. Orang yang ada di atas liang lahad bertugas mengangkat jenazah ada yang memegang kepala, perut dan kaki.

---

<sup>41</sup> Ibid, h. 40-41

- 5) Kepala mayat hendaklah diletakkan disisi kaki kuburan, lalu diangkat kedalam lahadatau lubang tengah, dimiringkan sebelah kananya, dihadapkan ke kiblat. Ketika meletakkan mayat kedalam kubur disunahkan membaca:

حَدَّثَنَا مُحَمَّدُ بْنُ  
كَثِيرٍ وَحَدَّثَنَا مُسْلِمُ بْنُ  
إِبْرَاهِيمَ حَدَّثَنَا هَمَّامٌ عَنْ  
قَتَادَةَ عَنْ أَبِي الصِّدِّيقِ عَنْ  
ابْنِ عُمَرَ أَنَّ النَّبِيَّ ﷺ - كَانَ  
إِذَا وَضَعَ الْمَيِّتَ فِي الْقَبْرِ  
قَالَ « بِسْمِ اللَّهِ وَعَلَى سُنَّةِ  
رَسُولِ اللَّهِ ﷺ - رَوَاهُ  
أَبُو دَاوُدَ

Dari Ibnu Umar, bahwasanya Nabi SAW apabila meletakkan mayit di dalam kubur beliau berdo'a : *“bismillahi wa ‘alaa sunnati rosuulillahi shollallahu ‘alahi wasallam”* (dengan menyebut nama Allah dan atas sunnah Rosulullah SAW). (HR. Abu Dawud : 3215)

- 6) Berilah penyangga dengan tanah secukupnya agar jenazah tetap miring. Penyangga penyangga diletakan di bagian kepala, punggung, serta paha.
- 7) Kenakan pipi kanan jenazah dengan tanah oleh karena itu lepaskan tali pocong. Kain kafan dilonggarkan dibagian kepala agar mudah ditarik untuk menempelkan pipi ketanah.



- 8) Tutuplah liang lahat dengan papan kayu atau yang lain hal itu dimaksudkan agar apabila ditimbun jenazah tidak terhimpit dengan timbunan.
  - 9) Timbunlah liang lahat sampai selesai. Timbunan ditinggikan dari tanah sekitarnya agar, tidak tergenang bila hujan.
  - 10) Berilah tanda dari kayu atau batu
  - 11) Doakan si mayit dan keluarga yang ditinggalkan.<sup>42</sup>
- c. Beberapa Sunnah yang Bersangkutan dengan Kubur
- 1) Ketika memasukkan mayat ke dalam kubur, sunah menutupi bagian atasnya dengan kain atau yang lainnya kalau mayat itu perempuan.
  - 2) Kuburan itu sunat ditinggikan kira-kira sejengkal dari tanah baiasa agar diketahui.
  - 3) Kuburan lebih baik didatarkan daripada dimunjungkan.
  - 4) Menandai kuburan dengan batu atau yang lainnya disebelah kepalanya.
  - 5) Menaruh kerikil (batu-batu kecil) diatas kuburan.
  - 6) Meletakkan pelepah yang basah diatas kuburan. Keterangannya yaitu hadits dari ibnu Abbas yang menerangkan bahwa nabi saw. Pernah mengerjakan demikian.
  - 7) Menyiramkan kuburan dengan air.<sup>43</sup>

---

<sup>42</sup> Kementrian Agama, *Buku Siswa Fikih Kelas IX*, (Jakarta: Kementrian Agama, 2016), h. 79.

<sup>43</sup> H. Sulaiman Rasjid, *Fiqh Islam (Hukum Fiqh Lengkap) Cet-67*, (Bandung: Sinar Baru Algensindo, 2014), h. 183-186.

- 8) Sesudah mayat dikuburkan orang yang menghantarkannya disunatkan berhenti sebentar untuk mendoakan (meminta ampun dan minta supaya ia mempunyai keteguhan dalam menjawab pertanyaan malaikat).

## 5. Ta'ziyyah (melayat)

### a. Pengertian Ta'ziyyah

Ta'ziyyah atau melayat adalah mengunjungi orang yang sedang tertimpa musibah kematian salah seorang keluarganya dalam rangka menghibur atau memberi semangat. Sabda Rasulullah Saw.:

حَدَّثَنَا مَالِكُ بْنُ إِسْمَاعِيلَ حَدَّثَنَا  
إِسْرَائِيلُ عَنْ عَاصِمٍ عَنْ أَبِي عُثْمَانَ عَنْ  
أَسَامَةَ قَالَ: كُنْتُ عِنْدَ النَّبِيِّ -صَلَّى  
اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ- إِذْ جَاءَهُ رَسُولُ إِحْدَى  
بَنَاتِهِ وَعِنْدَهُ سَعْدٌ وَأَبِي بْنُ كَعْبٍ  
وَمُعَاذٌ أَنَّ ابْنَهَا يَجُودُ بِنَفْسِهِ فَبَعَثَ  
إِلَيْهَا: "لِلَّهِ مَا أَخَذَ وَلِلَّهِ مَا أُعْطِيَ, كُلُّ  
بِأَجَلٍ فَلْتَصْبِرْ وَلْتَحْتَسِبْ. رَوَاهُ  
الْبُخَارِيُّ وَ. مُسْلِمٌ

Diceritakan dari kami Malik bin Ismail mengatakan kepada kami Israel dari Asim dari Abi Utsman dari Umamah dia berkata: Saya bersama Nabi saw ketika itu datang kepada Rasulullah salah satu putrinya dan disana ada Sa'ad dan Ubai bin Ka'ab dan Mu'ad "Dan milik Allah apa yang diambilnya dan yang diberikannya, dan segala sesuatu memiliki jangka waktu tertentu, maka hendaklah bersabar dan menabahkan hati." (Riwayat Bukhori dan Muslim)

Berdasar hadits di atas dapat kita pahami bahwa Rasulullah menganjurkan kita untuk meringankan dan menghibur kesedihan keluarga yang

ditimpa musibah kematian. Di antara cara meringankan beban tersebut adalah dengan melakukan ta'ziyah.

b. Adap (etika) orang ber-ta'ziyyah antara lain:

- 1) Menyampaikan doa untuk kebaikan dan ampunan terhadap orang yang meninggal serta kesabaran bagi orang yang ditinggalkan
- 2) Hindarilah pembicaraan yang menambah sedih keluarga yang ditinggalkan
- 3) Hindari canda tawa apalagi sampai terbahak-bahak
- 4) Usahakan turut menyalati mayat dan menghantarkan ke pemakaman
- 5) Membuatkan makanan bagi keluarga yang ditinggalkan. Demikian diperintahkan Rasulullah saw. kepada keluarganya sewaktu keluarga Ja'far ditimpa kematian (HR. Lima Ahli Hadis kecuali Nasai).<sup>44</sup>

## **6. Ziarah Kubur**

Ziarah artinya berkunjung, kubur artinya kuburan. Ziarah kubur artinya berkunjung ke kuburan. Awalnya Rasulullah saw. melarang umat Islam untuk berziarah kubur karena dikhawatirkan akan melakukan sesuatu hal yang tidak baik, misalnya menangis di atas kuburan, bersedih, meratapi, bahkan yang lebih bahaya adalah meminta sesuatu kepada si mayat yang ada di kuburan. Akan tetapi, karena mengingat mati itu penting, dan di antara mengingat mati adalah ziarah kubur, Rasulullah saw. menganjurkan berziarah dengan tujuan untuk mengingat mati.

---

<sup>44</sup> Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, *Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti*, (Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2017) h.42.

حَدَّثَنَا أَبُو بَكْرِ بْنُ أَبِي شَيْبَةَ  
 وَزُهَيْرُ بْنُ حَرْبٍ قَالَا حَدَّثَنَا مُحَمَّدُ بْنُ  
 عُبَيْدٍ عَنْ يَزِيدَ بْنِ كَيْسَانَ عَنْ أَبِي  
 حَازِمٍ عَنْ أَبِي هُرَيْرَةَ قَالَ زَارَ  
 النَّبِيَّ ﷺ - قَبْرَ أُمِّهِ فَبَكَى وَأَبَكَى  
 مِنْ حَوْلِهِ فَقَالَ « اسْتَأْذَنْتُ رَبِّي فِي  
 أَنْ أَسْتَغْفِرَ لَهَا فَلَمْ يُؤْذَنْ لِي  
 وَاسْتَأْذَنْتُهُ فِي أَنْ أَزُورَ قَبْرَهَا  
 فَأُذِنَ لِي فَزُورُوا الْقُبُورَ فَإِنَّهَا  
 تُذَكِّرُ الْمَوْتَ. مسلم.

Dari Abu Bakr bin Abi Syaibah dan Zuhair bin Harb, mereka berdua berkata: Muhammad Bin ‘Ubaid menuturkan kepada kami: Dari Yazid bin Kasyaan, ia berkata: Dari Abu Haazim, ia berkata: Dari Abu Hurairah, ia berkata: Rasulullah *Shallallahu ‘alaihi Wasallam* berziarah kepada makam ibunya, lalu beliau menangis, kemudian menangis pula lah orang-orang di sekitar beliau. Beliau lalu bersabda: “*Aku meminta izin kepada Rabb-ku untuk memintakan ampunan bagi ibuku, namun aku tidak diizinkan melakukannya. Maka aku pun meminta izin untuk menziarahi kuburnya, aku pun diizinkan. Berziarah-kuburlah, karena ia dapat mengingatkan engkau akan kematian*” (HR. Muslim no.108, 2/671)

Hikmah ziarah kubur antara lain:

1. Mengingat kematian
2. Dapat bersikap zuhud (menjauhkan dari sikap keduniawian)
3. Selalu ingin berbuat baik sebagai bekal untuk dialam kubur

#### D. Saling Menasehati Dalam Islam

Pada dasarnya setiap individu muslim diperintahkan untuk melaksanakan dakwah islam sesuai dengan kadar kemampuannya. Siswa muslim juga punya kewajiban itu. banyak dalil yang menjelaskan tentang berdakwah salah satunya terdapat didalam Al-Qur'an Surat Ali-Imron:110.<sup>45</sup>

كُنْتُمْ خَيْرَ أُمَّةٍ أُخْرِجَتْ لِلنَّاسِ تَأْمُرُونَ بِالْمَعْرُوفِ وَتَنْهَوْنَ عَنِ الْمُنْكَرِ  
وَتُؤْمِنُونَ بِاللَّهِ وَلَوْ ءَامَنَ أَهْلُ الْكِتَابِ لَكَانَ خَيْرًا لَهُمْ مِّنْهُمْ الْمُؤْمِنُونَ  
وَأَكْثَرُهُمُ الْفَاسِقُونَ ﴿١١٠﴾

Artinya: kamu adalah umat yang terbaik yang dilahirkan untuk manusia, menyuruh kepada yang ma'ruf, dan mencegah dari yang munkar, dan beriman kepada Allah. Sekiranya ahli kitab beriman, tentulah itu lebih baik bagi mereka, di antara mereka ada yang beriman, dan kebanyakan mereka adalah orang-orang yang fasik. (Q.S. Ali-Imron:110)

#### 1. Khutbah

##### a. Pengertian Khutbah

Secara bahasa, khutbah artinya: pidato, memberi nasihat. Menurut istilah, khutbah berarti kegiatan ceramah kepada sejumlah orang Islam dengan syarat dan rukun tertentu yang berkaitan langsung dengan keabsahan atau kesunahan ibadah. Orang yang menyampaikan khutbah disebut khotib. Misalnya: khutbah jum'at

---

<sup>45</sup> Departemen Agama RI, *Al-Qur'an dan Terjemahnya*, (Bandung: Diponegoro, 2014), h.64.

untuk salat jum'at, khutbah nikah untuk kesunahan akad nikah, khutbah idul fitri dan idul adha.<sup>46</sup>

Orang yang menyampaikan khutbah disebut dengan khotib.

b. Syarat Khotib

- 1) Islam
- 2) Balig
- 3) Berakal sehat
- 4) Mengetahui ilmu agama

c. Syarat Dua Khutbah

- 1) Khutbah dilaksanakan sesudah masuk waktu zhuhur
- 2) Khatib duduk diantara dua khutbah
- 3) Khutbah diucapkan dengan suara yang keras dan jelas.

d. Rukun Khutbah

- 1) Membaca hamdalah
- 2) Membaca syahadatain
- 3) Membaca shalawat
- 4) Berwasiat taqwa
- 5) Membaca ayat Al-Qur'an pada salah satu khutbah
- 6) Berdoa pada khutbah kedua.

e. Sunnah Khutbah

- 1) Khatib berdiri ketika khutbah
- 2) Mengawali khutbah dengan memberi salam
- 3) Khutbah hendaknya jelas, mudah difahami, tidak terlalu panjang.
- 4) Khatib menghadap jamaah ketika khutbah.
- 5) Menertibkan rukun khutbah
- 6) Membaca surat Al-Ikhlâs ketika duduk diantara dua khutbah<sup>47</sup>

f. Pentingnya Khutbah

Khutbah memiliki kedudukan yang agung dalam syariat islam sehingga sepantasnya seorang khatib melaksanakan tugasnya dengan

---

<sup>46</sup> Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan, *Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti*, (Jakarta: Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan, 2017) h.54.

<sup>47</sup> *Ibid*, h. 58

sebaik-baiknya. Khutbah termasuk aktivitas ibadah. Oleh karena itu khutbah tidak bisa ditinggalkan karena akan membatalkan rangkaian aktivitas ibadah. Contoh: apabila salat jum'at tidak ada khutbahnya salat tersebut tidak sah. Apabila wukuf di arafah tidak ada khutbahnya wukufnya tidak sah.

Berikut ini hal-hal yang harus dimiliki oleh seorang khatib:

- 1) Seorang khatib harus memahami aqidah yang shahih (benar) sehingga dia tidak sesat dan menyesatkan oranglain.
- 2) Seorang khatib harus memahami fiqh sehingga mampu membimbing manusia dengan cahaya syariat menuju jalan yang lurus.
- 3) Seorang khatib harus memperhatikan keadaan masyarakat, kemudian mengingatkan mereka dari penyimpangan-penyimpangan dan mendorong kepada ketaatan.
- 4) Seorang khatib sepantasnya juga seorang yang salih, mengamalkan ilmunya, tidak melanggar larangan sehingga akan memberikan pengaruh kebaikan kepada para pendengar.

## **2. Tabligh**

### **a. Pengertian Tabligh**

Tabligh secara bahasa berarti menyampaikan. Menurut istilah tabligh adalah kegiatan menyampaikan pesan Allah atau ajaran islam secara lisan kepada satu orang islaam atau lebih untuk diketahui atau diamalkan isinya. Orang yang menyampaikan tabllig disebut mubaligh. Seorang

mubaligh didalam pelaksanaan tabligh biasanya menggunakan gaya dan retorika yang menarik.<sup>48</sup>

b. Syarat Muballig

- 1) Islam
- 2) Ballig
- 3) Berakal
- 4) Mendalami ajaran islam.

c. Etika Didalam Menyampaikan Tabligh

- 1) Bersikap lemah lembut, tidak kasar dan tidak merusak.
- 2) Menggunakan bahasa yang mudah dimengerti
- 3) Mengutamakan musyawarah dan berdiskusi untuk memperoleh kesepakatan bersama.
- 4) Materi dakwah yang disampaikan harus mempunyai dasar hukum yang kuat dan jelas sumbernya.
- 5) Menyampaikan dengan ikhlas dan sabar, sesuai dengan kondisi psikologis dan sosiologis para pendengar dan penerimanya.
- 6) Tidak bermaksud mengadu domba antar muslim.

d. Pentingnya Tabligh

Salah satu sifat wajib bagi rasul adalah tablig, yaitu menyampaikan wahyu daari Allah Swt. kepada umatnya banyak yang menyangka tugas tablig hanya berlaku untuk para ulama saja. Padahal menyampaikan kebenaran Agama Allah adalah suatu kewajiban bagi umat islam. Setiap orang wajib mencegah kemungkaran yang dilihatnya.

Seseorang tidak harus menjadi ulama dahulu untuk menghentikan kemungkaran. Siapapun yang melihat kemungkaran didepan matanya

---

<sup>48</sup> *Ibid*, h. 54



dan ia mampu menghentikannya maka wajib untuk menghentikan. Siapapun yang mengerti suatu permasalahan agama maka harus disampaikan kepada yang lain.<sup>49</sup>

Sebagaimana Hadits Rasulullah Saw:

عَنْ أَبِي سَعِيدٍ الْخُدْرِيِّ رَضِيَ اللَّهُ  
عَنْهُ قَالَ : سَمِعْتُ رَسُولَ اللَّهِ صَلَّى  
اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ يَقُولُ : مَنْ رَأَى  
مِنْكُمْ مُنْكَرًا فَلْيُغَيِّرْهُ بِيَدِهِ ،  
فَإِنْ لَمْ يَسْتَطِعْ فَبِلِسَانِهِ ، فَإِنْ  
لَمْ يَسْتَطِعْ فَبِقَلْبِهِ وَذَلِكَ أَضْعَفُ  
الْإِيمَانِ [رواه مسلم]

Artinya: Dari Abu Sa'id Al Khudri radiallahuanhu berkata : Saya mendengar Rasulullah shallallahu 'alaihi wa sallam bersabda: Siapa yang melihat kemunkaran maka rubahlah dengan tangannya, jika tidak mampu maka rubahlah dengan lisannya, jika tidak mampu maka (tolaklah) dengan hatinya dan hal tersebut adalah selemah-lemahnya iman. (Riwayat Muslim).

### 3. Dakwah

#### a. Pengertian Dakwah

Menurut bahasa dakwah artinya memanggil, menyeru, mengajak pada suatu hal. Menurut istilah dakwah adalah kegiatan mengajak orang lain seseorang atau lebih kejalan Allah Swt. secara lisan (da'wah billisan) maupun secara perbuatan (da'wah bihal). Kegiatan dakwah tidak

---

<sup>49</sup> *Ibid*, h. 56-59

hanya terbatas pada ceramah namun perbuatan-perbuatan yang menyerukan kepada kebaikanpun termasuk dakwah. Misal: aksi sosial yang nyata, menyantuni anak yatim, dan membangun fasilitas agama.

Orang yang melaksanakan dakwah disebut da'i.<sup>50</sup>

b. Syarat Da'i

- 1) Islam
- 2) Balig
- 3) Berakal
- 4) Mendalami ajaran islam

c. Etika Dalam Berdakwah

- 1) Dakwah dilaksanakan dengan hikmah, yaitu ucapan yang jelas, tegas dan sikap yang bijaksana
- 2) Dakwah dilakukan dengan nasihat yang baik, yaitu dengan cara persuasif, tanpa kekerasan dan edukatif.
- 3) Dakwah dilaksanakan dengan memberikan contoh yang baik (uswatun hasanah)
- 4) Dakwah dilakukan dengan *mujadalah*, yaitu diskusi atau tukar pikiran yang berjalan secara dinamis dan santun serta menghargai pendapat orang lain.

d. Pentingnya Dakwah

Salah satu kewajiban umat Islam adalah berdakwah. Sebagian ulama mengatakan bahwa hukum berdakwah yaitu fardu kifayah (kewajiban

---

<sup>50</sup> *Ibid*, h. 54

kolektif) ada juga yang mengatakan fardu ain. Rasulullah Saw. Selalu mengajarkan agar seseorang muslim selalu menyeru pada kebaikan.<sup>51</sup>

Firman Allah Swt dalam surat Ali-Imron: 104

وَلْتَكُنْ مِنْكُمْ أُمَّةٌ يَدْعُونَ إِلَى الْخَيْرِ وَيَأْمُرُونَ بِالْمَعْرُوفِ وَيَنْهَوْنَ عَنِ

الْمُنْكَرِ ۚ وَأُولَٰئِكَ هُمُ الْمُفْلِحُونَ ﴿١٠٤﴾

Artinya: dan hendaklah ada di antara kamu segolongan umat yang menyeru kepada kebajikan, menyuruh kepada yang ma'ruf dan mencegah dari yang munkar, merekalah orang-orang yang beruntung.

## E. Hasil Belajar

### 1. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar adalah tingkat keberhasilan yang dicapai oleh peserta didik setelah mengikuti kegiatan pembelajaran, dimana tingkat keberhasilan itu ditandai dengan skala nilai berupa huruf atau angka atau simbol.<sup>52</sup> Hasil belajar adalah ukuran yang dicapai oleh siswa setelah melakukan kegiatan belajar. Hasil belajar tersebut merujuk pada prestasi belajar, sedangkan prestasi belajar itu merupakan indikator adanya derajat perubahan tingkah laku siswa.<sup>53</sup>

Berdasarkan uraian dari beberapa definisi tentang hasil belajar diatas dapat penulis simpulkan bahwa hasil belajar merupakan ukuran atau tingkat keberhasilan yang diperoleh peserta didik setelah melakukan pembelajaran dalam bentuk angka atau huruf setelah diberikan tes atau evaluasi yang merupakan acuan seorang guru dalam melihat sejauh mana kemampuan peserta didik dalam memahami materi.

---

<sup>51</sup> *Ibid*, h. 57.

<sup>52</sup> Dimiyati dan Mudjiono, *Belajar dan Pembelajaran*, (Jakarta:Rineka Cipta,2013), h. 200

<sup>53</sup> Oemar Hamalik, *Kurikulum dan Pembelajaran*, (Jakarta: Bumi Aksara:2012), h. 159

## **2. Indikator Hasil Belajar**

Evaluasi hasil belajar memiliki sasaran berupa ranah-ranah yang terkandung dalam tujuan. Ranah tujuan tersebut secara umum dapat diklasifikasikan menjadi tiga yakni, ranah kognitif, afektif dan psikomotorik.<sup>54</sup>

### **a. Ranah kognitif.**

Tujuan ranah kognitif ini berhubungan dengan ingatan atau pengetahuan dan informasi serta pengembangan keterampilan intelektual. Taksonomi atau penggolongan tujuan ranah kognitif oleh Bloom mengemukakan ada enam kelas/tingkat yaitu: (1) pengetahuan, (2) pemahaman, (3) penggunaan/penerapan, (4) analisis, (5) sintesis, (6) Evaluasi.

### **b. Ranah Afektif.**

Tujuan ranah afektif berhubungan dengan hirarki perhatian, sikap, penghargaan, nilai, perasaan dan emosi. Kratwohl, Bloom dan Masia mengemukakan taksonomi tujuan ranah afektif sebagai berikut, (1) menerima, (2) merespon, (3) menilai, (4) mengorganisasi, (5) karakterisasi.

### **c. Ranah Psikomotorik.**

Tujuan ranah psikomotorik berhubungan dengan keterampilan motorik. Kiber, Barket dan Miles mengemukakan taksonomi ranah tujuan

---

<sup>54</sup> Dimiyati dan Mudjiono, *Op.Cit*, h. 201

psikomotorik sebagai berikut: (1) gerakan tubuh yang mencolok, (2) ketepatan gerakan yang dikoordinasikan, (3) perangkat komunikasi nonverbal, (5) kemampuan berbicara.<sup>55</sup>

### **3. Tingkat Keberhasilan**

Kemampuan yang dimiliki setiap peserta didik pastilah berbeda maka hasilnya pun akan berbeda antara peserta didik yang satu dengan yang lainnya. Sehubungan dengan hal inilah keberhasilan proses mengajar itu dibagi atas beberapa tingkatan atau taraf. Tingkatan atau keberhasilan itu adalah sebagai berikut:

- a. Istimewa/maksimal: apabila seluruh bahan pelajaran yang diajarkan itu dapat dikuasai oleh siswa.
- b. Baik sekali/optimal: apabila sebagian besar (75% s.d. 99%) bahan pelajaran yang diajarkan dapat dikuasai oleh siswa.
- c. Baik/minimal: apabila bahan pelajaran yang diajarkan hanya 60% s.d. 75% saja dikuasai oleh peserta didik.
- d. Kurang: apabila bahan pelajaran yang diajarkan kurang dari 60% dikuasai oleh siswa.<sup>56</sup>

### **4. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar**

- a. Tujuan

Tujuan adalah pedoman sekaligus sasaran yang akan dicapai dalam proses pembelajaran. Sedikit banyaknya perumusan tujuan akan

---

<sup>55</sup> Dimiyati dan Mudjiono, *Op.Cit*, h. 202-208

<sup>56</sup> Syaiful Baahri Djamarah dan Aswan Zain, *Strategi Belajar Mengajar*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2013), h.107

mempengaruhi kegiatan pengajaran yang dilakukan oleh guru, dan secara langsung guru mempengaruhi kegiatan belajar anak didik.

b. Guru.

Guru adalah tenaga pendidik yang memberikan sejumlah ilmu pengetahuan kepada peserta didik. Guru termasuk faktor yang mempengaruhi hasil belajar dikarenakan guru tersebutlah yang membimbing dan mengarahkan dan mentrasfer ilmu kepada peserta didik, faham atau tidaknya peserta didik dipengaruhi oleh cara guru didalam mengajar.<sup>57</sup>

c. Anak didik.

Tingkat pemahaman peserta didik pasti berbeda-beda. Karena itu perbedaan anak pada aspek biologis, intelektual, dan psikologis ini mempengaruhi kegiatan pembelajaran dan hasil belajar.

d. Kegiatan pengajaran.

Pola umum kegiatan pengajaran adalah terjadinya interaksi antara guru dengan peserta didik dengan bahan sebagai perantaranya. Proses kegiatan pengajaran ini mempengaruhi hasil belajar nantinya, ketika kegiatan pengajaran ini menyenangkan dengan menggunakan bahan ajar, strategi dan metode yang sesuai maka peserta didik akan mudah memahami materi atau sebaliknya. Sehingga kegiatan pengajaran mempengaruhi hasil belajar.<sup>58</sup>

e. Media Pembelajaran.

---

<sup>57</sup> *Ibid*, h.112 .

<sup>58</sup> *Ibid*, h.113-114

Media pembelajaran merupakan salah satu komponen terpenting didalam proses belajar mengajar. Banyak sekali jenis penggunaan media didalam pembelajaran diantaranya yaitu: media berbasis manusia, media cetak, visual, audio-visual dan media berbasis komputer. Belajar dengan menggunakan Audio visual lebih meningkatkan pemahaman peserta didik. Dibandingkan hanya menggunakan audio saja atau visual saja. Kurang lebih 90% hasil belajar seseorang diperoleh melalui indra pandang, dan hanya sekitar 5% diperoleh melalui indra dengar dan 5% lagi dengan indra lainnya.<sup>59</sup>

f. Bahan dan Alat Evaluasi.

Masing-masing alat evaluasi memiliki kelebihan dan kekurangan. Berbagai masalah dalam evaluasi mempengaruhi keberhasilan belajar mengajar. Validitas dan reliabilitas data dari hasil evaluasi itulah yang mempengaruhi keberhasilan belajar mengajar. Jika alat tes tersebut tidak Valid dan reliabel maka tidak dapat dipercaya untuk mengetahui tingkat keberhasilan belajar mengajar.<sup>60</sup>

## **F. Penelitian yang Relevan**

Adapun kajian pustaka yang relevan dengan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Ulum Ma'rifah, *Pengembangan E-Magazine Berbasis Website Sebagai Media Pembelajaran IPA Biologi Untuk Memperdayakan Kemampuan Berfikir*. jenis penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan (R&D)

---

<sup>59</sup> Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran Edisi Revisi*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2015) h. 13

<sup>60</sup> Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain, *Op.Cit*, h.116

prosedur penelitian mengadaptasi model yang dikembangkan oleh Borg and Gell. Penelitian menggunakan tujuh tahapan sebagai berikut: (1) studi pendahuluan, (2) perencanaan penelitian, (3) pengembangan produk, (4) validasi desain dan uji coba skala terbatas, (5) revisi validasi desain uji coba skala terbatas, (6) uji coba produk secara luas, (7) revisi produk secara luas. Analisis kelayakan dari produk yang dikembangkan menggunakan kriteria kelayakan media yang diadaptasi dari Suharsimi Arikunto yaitu batas minimum presentase kelayakan media pembelajaran yaitu 61%. Hasil penelitian yang telah dikembangkan *eOmagine* berbasis *website* adalah sangat layak dengan persentase 90% oleh ahli media, 80% oleh ahli materi, 91% oleh ahli bahasa. Kemudian kelayakan yang diperoleh 96% oleh guru dan 89% oleh peserta didik.

2. Wina Agustiana, *Pengembangan Modul Praktikum Berbasis Lingkungan Tema Fotosintesis Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas VIII SMP Negeri 9 Bandar Lampung*. Penelitian dilakukan dengan metode penelitian dan pengembangan (*R&D*) milik Borg & Gall dengan menerapkan delapan tahapan diantaranya: (1) potensi dan masalah, (2) pengumpulan data, (3) desain produk, (4) validasi desain, (5) revisi validasi desain, (6) uji coba produk, (7) revisi produk (8) uji coba secara terbatas. teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah wawancara, angket dan dokumentasi. Analisis data dilakukan dengan teknik persentase produk layak apabila diperoleh persentase  $> 51\%$ . Penelitian ini memperoleh persentase kelayakan dari ahli media dari validator I sebesar



80% dan validator media II meendapat 90%, dari ahli materi I sebesar 75% dari ahli materi II 81% dan ahli materi III 82% yang termasuk dalam kriteria sangat layak. Kelayakan soal pada materi fotosintesis diperoleh persentase validator I sebesar 77% dari validator II 75% dengan kriteria layak sedangkan kelayakan media setelah diuji coba diperoleh 89% dan 92% oleh guru dan 86% oleh peserta didik.

### **G. Kerangka berfikir**

Menurut Suriasumantri kerangka pemikiran merupakan penjelasan sementara terhadap gejala-gejala yang menjadi obyek permasalahan. Kriteria utama agar suatu kerangka pemikiran bisa meyakinkan sesama ilmuawan adalah alur-alur pikiran yang logis dalam membangun suatu kerangka berfikir yang membuahkan kesimpulan berupa hipotesis.<sup>61</sup>

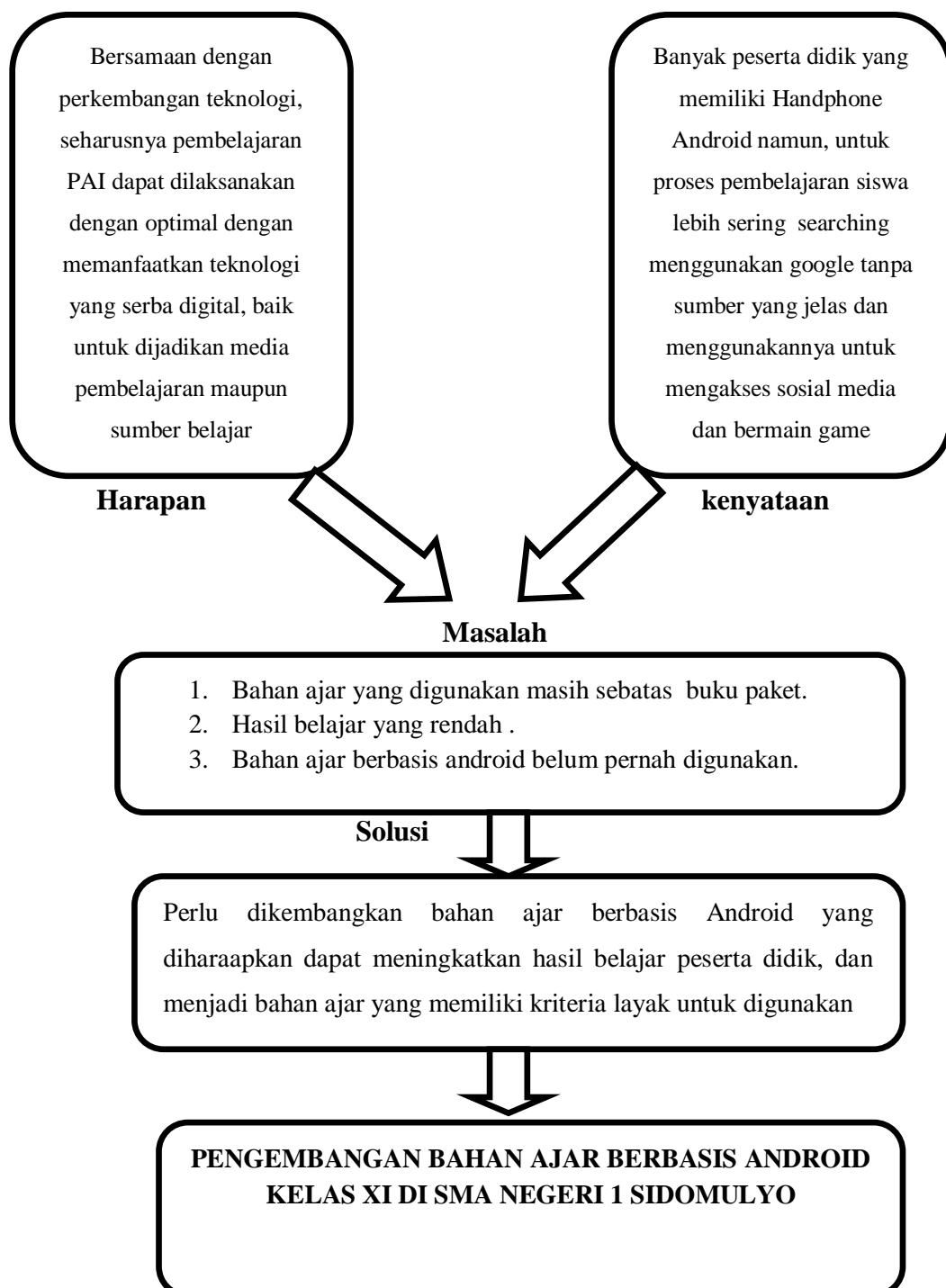
Kerangka pemikiran didalam penelitian dan pengembangan ini berawal dari masalah, yang mana masalah adalah suatu kenyataan yang tidak sesuai dengan apa yang diharapkan, permasalahan yang ditemukan disekolah yaitu bahan ajar yang digunakan masih sebatas buku paket, penggunaan Handphone Android lebih banyak digunakan untuk mengakses sosial media dan bermain game, dan hasil belajar yang rendah. lalu dengan adanya masalah tersebut diberikanlah solusi yaitu pengembangan bahan ajar yang berbasis Android.

Dengan solusi tersebut peserta didik tidak hanya menggunakan Handphone androidnya untuk bermain game dan mengakses media sosial saja

---

<sup>61</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2011), h. 60

Namun dapat digunakan sebagai bahan ajar peserta didik. Dan juga dapat memudahkan guru didalam menjelaskan materi ajar Sehingga diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. kerangka berfikir dalam penelitian ini disajikan dalam bentuk bagan seperti dibawah ini:



**Gambar 2.1**  
**Tabel kerangka Berfikir**

## **H. Spesifikasi Produk**

- a. Bahan ajar berbasis android dibuat dalam bentuk aplikasi menggunakan fitur AppYet, yang dapat di unduh di Playstore.
- b. Pada aplikasi bahan ajar yang dibuat terdapat menu-menu berupa:
  - 1) Menu home merupakan bagian awal tampilan, yang menampilkan judul dari materi ajar dan dilengkapi dengan peta konsep.
  - 2) Menu Kajian Kurikulum, merupakan menu yang berisi kajian KI (Kompetensi Inti) KD (Kompetensi Dasar) indikator dan tujuan pembelajaran yang sesuai dengan kurikulum.
  - 3) Menu pengurusan jenazah, merupakan bagian menu yang berisi materi-materi tentang pengurusan jenazah.
  - 4) Menu Saling Menasehati dalam islam, merupakan bagian menu yang berisi penjelasan tentang khutbah, tabligh, dan dakwah.
  - 5) Menu video Pengurusan Jenazah, merupan menu yang berisikan video-video tentang materi pengurusan jenazah.
  - 6) Menu video dakwah, berisi video tentang saling menasehati dalam islam yaitu khutbah, tabligh, dan dakwah.

- 7) Menu evaluasi, merupakan menu yang berisi soal-soal tentang pengurusan jenazah dan saling menasehati dalam islam.
- 8) Menu ganti tampilan, menu ini berfungsi untuk mengganti tampilan warna pada layar aplikasi
- 9) Menu pengaturan (setting) berisi pengaturan aplikasi.
- 10) Menu tentang aplikasi berisikan biografi penulis yang mengoperasikan aplikasi melalui blogger.

### **BAB III**

#### **METODE PENELITIAN**

##### **A. Jenis Penelitian dan Pengembangan**

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian dan pengembangan (*research and development*). Borg and Gall (1998) menyatakan bahwa “*what is research and development?. It is a process used to develop and validate educational product*”. Penelitian dan pengembangan merupakan proses/metode yang digunakan untuk memvalidasi dan mengembangkan produk.<sup>62</sup>

Perancangan dan penelitian pengembangan adalah kajian yang sistematis tentang bagaimana membuat rancangan suatu produk, mengembangkan/memproduksi rancangan tersebut, dan mengevaluasi kinerja produk tersebut. Yang kemudian dapat digunakan dalam pembelajaran maupun non pembelajaran.

Prosedur penelitian ini menggunakan model pengembangan Borg & Gall yang menyatakan bahwa pendekatan *research and development (R & D)* dalam pendidikan meliputi sepuluh langkah. Tujuan utama dalam penelitian pengembangan ini digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan mengetahui kelayakan produk yang dikembangkan serta mengetahui keefektifan produk didalam meningkatkan hasil belajar.

---

<sup>62</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian&Pengembangan*, (Bandung: Alfabeta, 2015), h.27-29

## **B. Waktu dan Tempat Penelitian**

Penelitian ini dilakukan di SMA Negeri 1 Sidomulyo, yang dikembangkan berupa bahan ajar berbasis android yang dibatasi dengan materi pengurusan jenazah dan saling menasehati dalam islam. Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Android dilaksanakan mulai pada bulan September tahun ajaran 2018-2019.

## **C. Subjek penelitian dan pengembangan**

Subjek penelitian dan pengembangan ini ada beberapa unsur yaitu:

### **1. Ahli.**

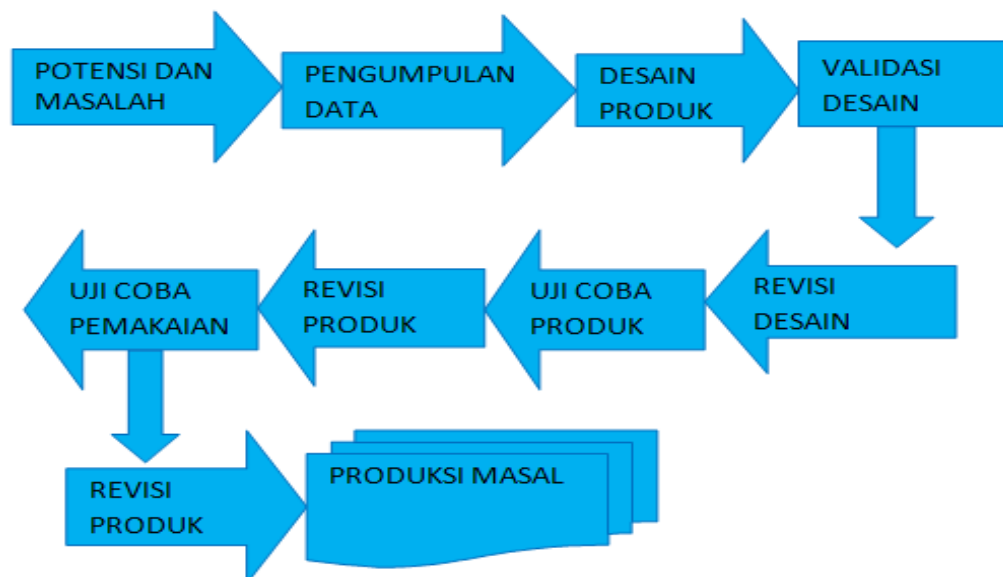
Ahli yang dimaksud di dalam penelitian dan pengembangan ini adalah validator yang menilai bahan ajar yang akan dikembangkan terdiri dari tiga ahli yaitu, *yang pertama* ahli materi berjumlah tiga dosen yang merupakan dosen Pendidikan Agama Islam yang akan memberikan penilaian terhadap isi bahan ajar yang sudah dibuat. Selain memberikan penilaian ahli materi juga memberikan saran dan masukan. *Yang kedua*, ahli media dalam hal ini yaitu dosen matakuliah pemrograman komputer. Yang terdiri dari tiga dosen. *Yang ketiga* adalah Praktisi Pembelajaran dalam hal ini yaitu dua guru mata pelajaran Agama Islam di SMA N 1 Sidomulyo. Yang dinilai yaitu tentang isi materi yang terdapat dalam aplikasi dan aspek penyajiannya.

### **2. Peserta Didik.**

subjek uji coba bahan ajar dalam penelitian ini adalah peserta didik pada Kelas XI MIPA 4 SMA Negeri 1 Sidomulyo yang berjumlah 32 peserta didik.

#### D. Prosedur Penelitian dan Pengembangan

Prosedur penelitian pengembangan perpedoman dari desain penelitian pengembangan media intruksional oleh Borg dan Gall. Model Bord dan Gall dalam Sugiono ini meliputi sepuluh langkah.<sup>63</sup> Langkah-langkah tersebut dapat dilihat pada diagram dibawah ini.



Gambar 3.1. Langkah-Langkah Penggunaan Metode *Research And Development (R & D)* Menurut Borg Dan Gall.

Berdasarkan tahapan penelitian dan pengembangan yang dikembangkan oleh Borg & Gall, peneliti melakukan penyederhanaan dan pembatasan menjadi tujuh tahapan. Hal tersebut sejalan dengan pendapat Borg & Gall yang menyarankan dalam penelitian untuk jenjang Strata 1 penelitian dibatasi dalam skala kecil hanya sampai pada tahap ke tujuh. Kemudian penyederhanaan dilakukan menjadi tujuh langkah dikarenakan faktor keterbatasan waktu, tenaga, dan dana.<sup>64</sup>

<sup>63</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2011), h. 298.

<sup>64</sup> Rubhan Masykur, Nofrizal, Muhamad Syazali, "Pengembangan Media Pembelajaran Matematika dengan *Macromedia Flash*", ( *Al-Jabar: Jurnal Pendidikan Matematika*, Volume 8, No. 2, 2017), h. 177.

Jadi berdasarkan kebutuhan dalam proses penelitian dan pengembangan yang berjudul Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Android Kelas XI Di SMA Negeri 1 Sidomulyo maka rancangan pengembangan produk mulai dari langkah pertama sampai ketujuh. Dengan demikian produk akhir dalam penelitian ini sampai revisi kedua. Adapun tahap penelitian dan pengembangan yang akan dilaksanakan peneliti sebagai berikut:

1. Potensi dan Masalah.

Semua penelitian berangkat dari potensi atau masalah yang diajukan. Potensi adalah sesuatu yang apabila didayagunakan akan memiliki nilai tambah.<sup>65</sup> Dan masalah adalah sesuatu hal yang harus dipecahkan.<sup>66</sup> Untuk mengetahui potensi dan masalah yang ada, berikut akan dijelaskan apa yang akan peneliti lakukan pada tahap ini:

- a. Peneliti menyiapkan lembar wawancara, guna mendapatkan informasi awal dan mengetahui permasalahan yang ada dalam proses pembelajaran. Pedoman wawancara telah penulis siapkan dapat dilihat pada tabel 3.1 berikut:

---

<sup>65</sup> *Ibid*, h. 299.

<sup>66</sup> Suharsono dan Ana Retnoningsih, *Kamus Besar Bahasa Indonesia Edisi Lux*, (Semarang: Widya Karya, 2013) h. 312.



**Tabel 3.1**  
**Pedoman Wawancara Untuk Guru PAI**

No.	Indikator	Sub Indikator	No. Item
1.	Pembelajaran PAI	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Bagaimana pembelajaran PAI yang berlangsung selama ini?</li> <li>• Dalam pembelajaran PAI metode apa yang sering digunakan?</li> <li>• Bagaimana minat peserta didik didalam belajar PAI?</li> </ul>	1,2, & 3
No.	Indikator	Sub Indikator	No. Item
2.	Bahan ajar	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Bahan ajar apa yang digunakan dalam proses pembelajaran?</li> <li>• Apakah ada keluhan dari peserta didik terhadap bahan ajar yang digunakan?</li> <li>• Apakah bapak/Ibu pernah menggunakan bahan ajar <i>software</i> didalam menyampaikan materi?</li> </ul>	4, 5,& 6
3.	Fasilitas pembelajaran	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Fasilitas apa saja yang disediakan sekolah dalam pembelajaran?</li> </ul>	7
4.	Penerapan bahan ajar berbasis android	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Menurut bapak/ibu perlukah penggunaan bahan ajar berbasis android didalam pembelajaran PAI?</li> <li>• Apakah bapak/ibu tertarik untuk menggunakan bahan ajar yang berbasis android?</li> <li>• Bagaimana menurut bapak/ibu mengenai pengembangan bahan ajar berbasis android pada materi pokok pengurusan jenazah dan saling menasehati dalam islam untuk meningkatkan hasil belajar?</li> </ul>	8,9, & 10

- b. Penulis menyiapkan Angket Analisis kebutuhan, untuk mengetahui bahan ajar apa dan bagaimana yang diperlukan dan sesuai dengan

kebutuhan peserta didik sesuai dengan proses pembelajaran. Tabel analisis kebutuhan dapat dilihat seperti di bawah ini:

**Tabel 3.2**  
**Analisis Kebutuhan**

No.	Aspek	Indikator
1.	Mengetahui kemenarikan belajar PAI dan kemenarikan menggunakan buku paket	1. Apakah anda senang belajar PAI? 2. Apakah guru menggunakan bahan ajar yang bervariasi? 3. Apakah bahan ajar yang digunakan guru dirasa menarik? 4. Apakah bahan ajar yang digunakan guru dirasa praktis?
2.	Mengetahui apakah bahan ajar yang digunakan saat ini mudah difahami	5. Apakah bahan ajar yang digunakan saat ini mudah difahami?
3.	Mengetahui kemenarikan bahan ajar berbasis android.	6. Apakah anda setuju jika menggunakan bahan ajar PAI berbasis android?
4.	Mengetahui peserta didik yang memiliki handphone android.	7. Apakah anda memiliki handphone android?
5.	Mengetahui penggunaan handphone android untuk proses pembelajaran.	8. Apakah anda sering menggunakan handphone android dalam proses pembelajaran? 9. Apakah handphone android yang anda miliki menunjang pembelajaran? 10. Apakah anda lebih senang belajar menggunakan handphone android?

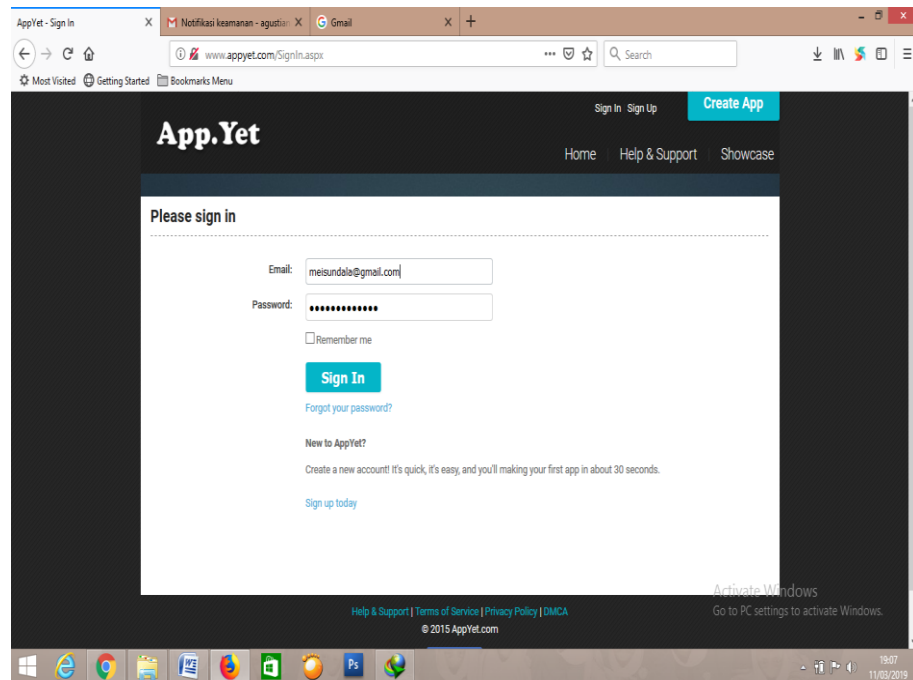
## 2. Pengumpulan Data.

Pada tahap ini peneliti melakukan pengumpulan data atau informasi yang dapat digunakan untuk perencanaan produk yang akan dibuat. Langkah yang akan penulis lakukan pada tahap ini yaitu sebagai berikut:

- a. Penulis membuat perangkat pembelajaran, seperti silabus dan RPP yang disesuaikan dengan kurikulum 2013.
  - b. Mengumpulkan materi dari berbagai sumber, yang akan digunakan dalam menyusun bahan ajar.
  - c. Mencari data referensi atau studi literatur mengenai materi yang berhubungan dengan penelitian dan pengembangan bahan ajar berbasis android didapatkan dari berbagai sumber diantaranya, buku, jurnal, artikel atau media internet.
3. Desain Produk.

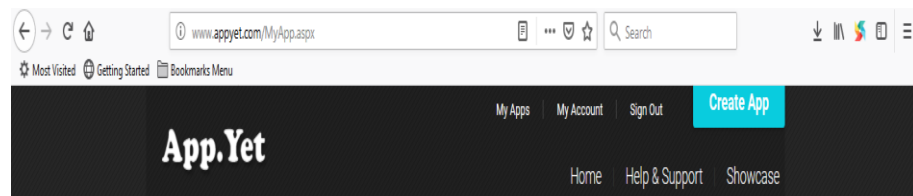
Bahan ajar berbasis android ini akan dibuat dalam bentuk aplikasi menggunakan fitur *App.Yet*. Kemudian peserta didik dapat mendownload aplikasi tersebut pada *playstore*. Sehingga aplikasi ini dapat digunakan oleh peserta didik kapan saja dan dimana saja mereka belajar. Berikut akan dijelaskan langkah-langkah pembuatan produk

- a) Untuk membuat bahan ajar pada aplikasi yang pertama yang harus dilakukan adalah membuka aplikasi *App.Yet* kemudian sign in menggunakan alamat email yang telah terregistrasi.



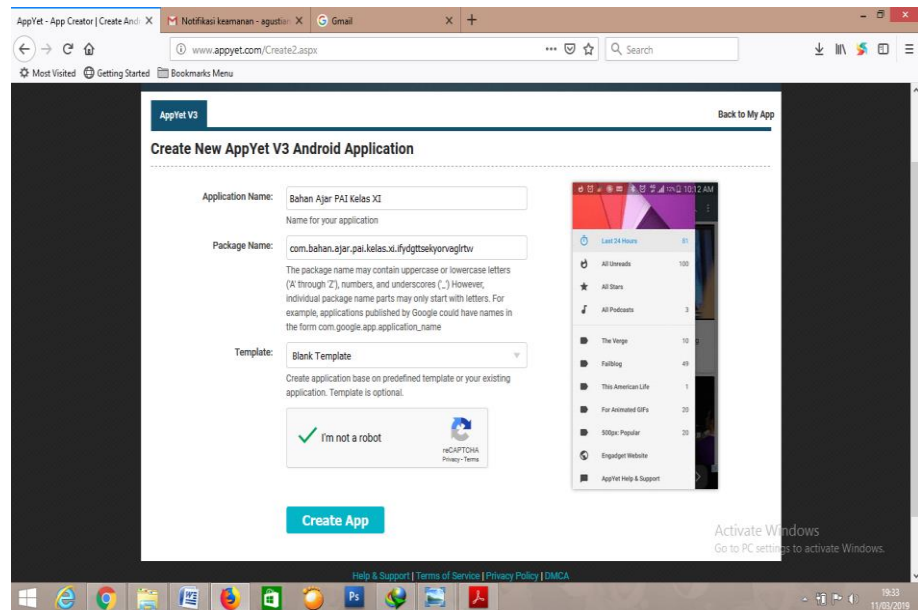
*Gambar 3.1 tampilan sign in menggunakan E-mail*

- b) Setelah sign in kemudian klik Create App yang terdapat di pojok kanan atas.



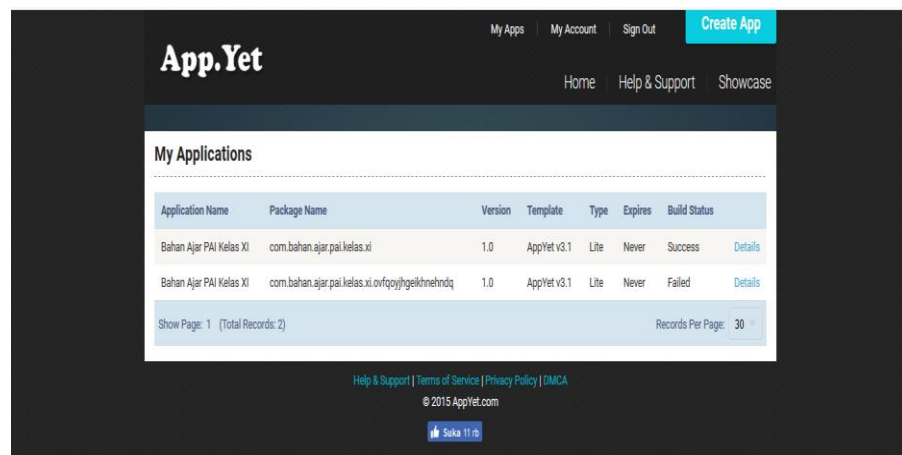
*Gambar 3.2 tampilan menu bar*

- c) Ketikkan nama aplikasi yang akan dibuat, yaitu bahan ajar PAI kelas XI. Lalu klik Create App yang terdapat dibagian bawah berwarna biru.



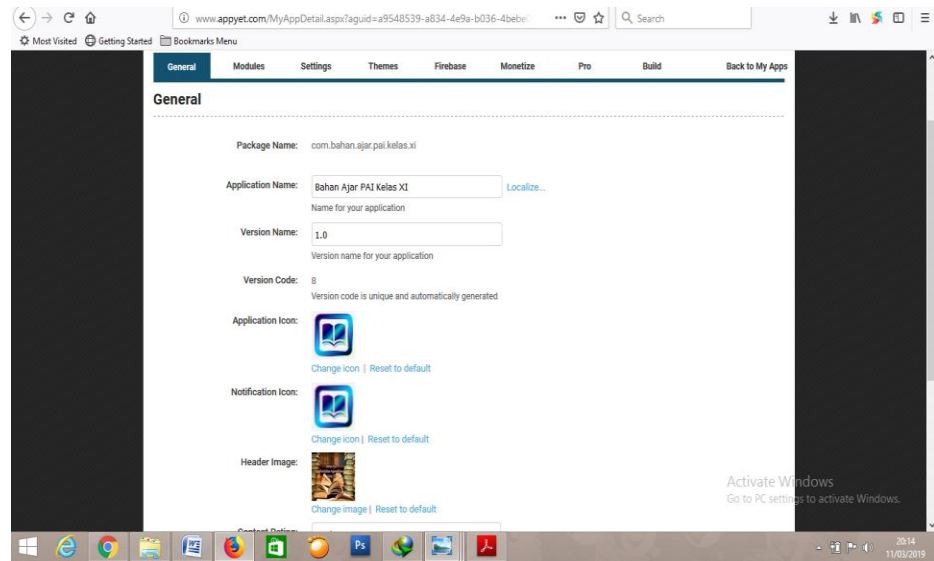
*Gambar 3.3 tampilan saat menulis nama bahan ajar*

- d) Setelah nama untuk bahan ajar dibuat, maka tampilan gambar awal aplikasi seperti pada gambar dibawah ini.



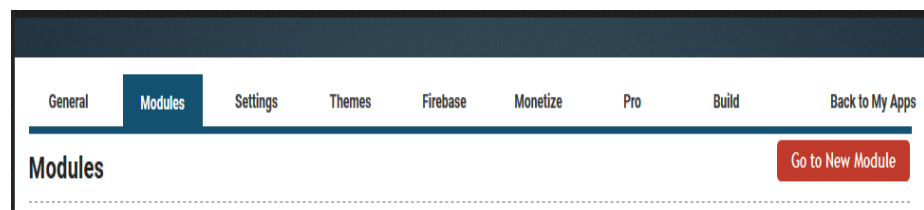
*Gambar 3.4 tampilan awal nama aplikasi*

- e) Setelah muncul nama aplikasi bahan ajar kemudian klik *details* pada pojok kanan, lalu mulailah memasukan icon yang yang diinginkan (change icon), notification icon, dan header image (sesuaikan ukuran agar pas) kemudian klik save changes yang terletak dibawah.



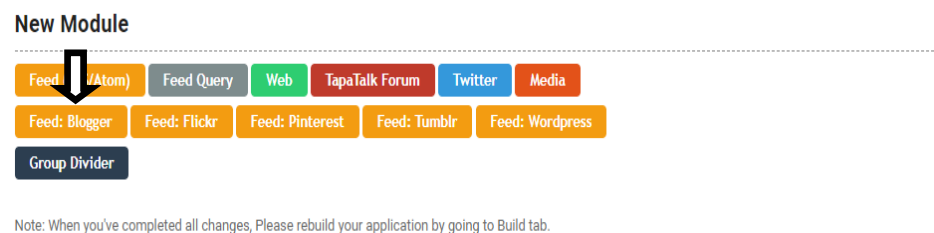
*Gambar 3.5 Tampilan gambar icon pada aplikasi*

- f) Setelah selesai meng-upload icon, langkah selanjutnya yaitu pilih menu “modules” klik “Go to New Module”.



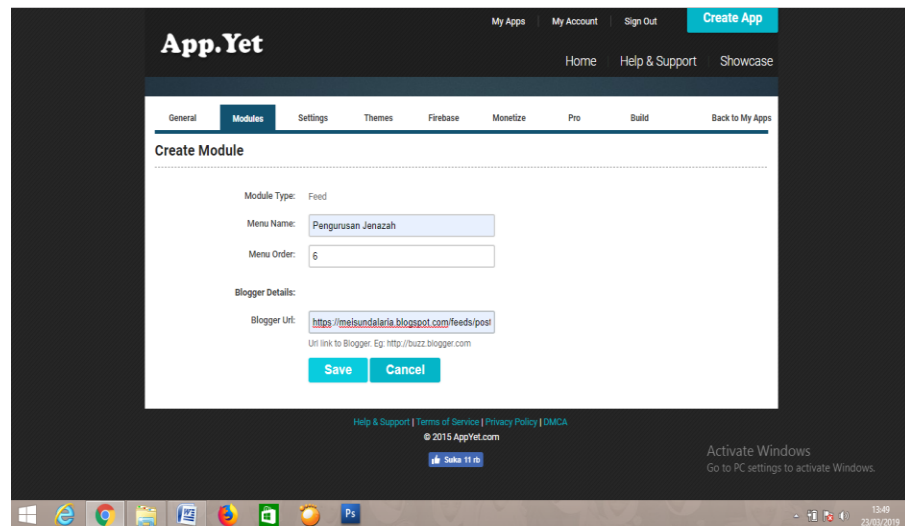
*Gambar 3.6 Tampilan membuat bahan ajar*

- g) karena penulis membuat bahan ajar melalui blogger maka, Untuk memasukan bahan ajar ke aplikasi pilih menu Feed Blogger pada bagian bawah.



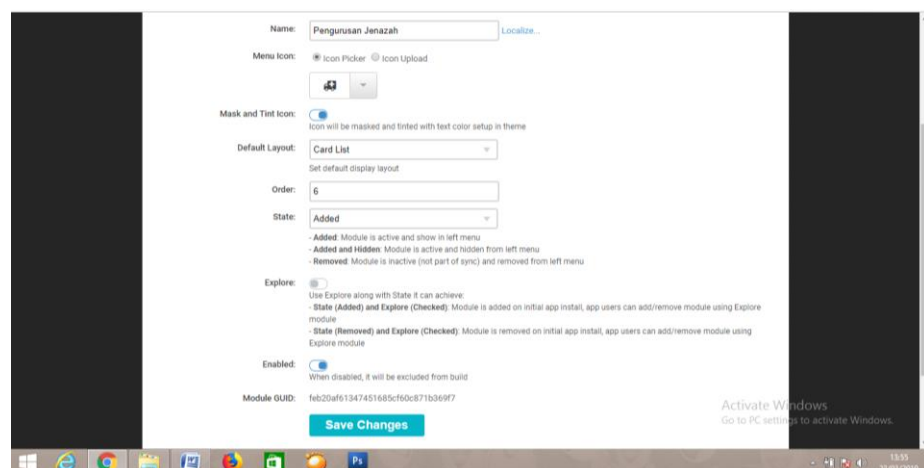
*Gambar 3.7 Tampilan untuk memilih kategori bahan ajar.*

- h) Setelah itu mulailah membuat judul bahan ajar, dan masukan nomor urutan bahan ajar dibagian menu order, lalu salin Url blogger yang telah dibuat kemudian simpan.



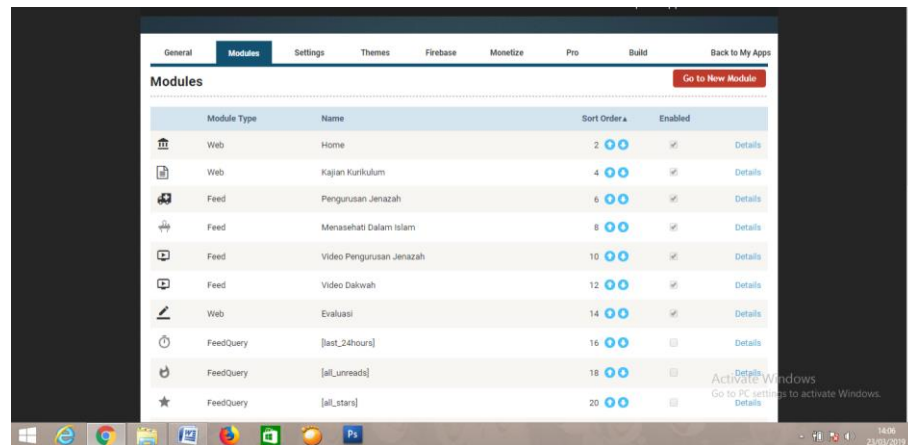
*Gambar 3.8 Tampilan menyimpan menu bahan ajar.*

- i) Langkah selanjutnya yaitu memasukan icon yang sesuai dengan bahan ajar yang telah dibuat dengan cara klik bagian “Icon Picker” lalu pilih icon yang diinginkan kemudian klik save changes pada bagian bawah.



*Gambar 3.9 Tampilan memilih icon bahan ajar.*

- j) Setelah menu bahan ajar selesai, apabila ingin membuat menu bahan ajar yang lain klik kolom “Go to New Module” lalu ikuti cara-caranya seperti yang sudah dijelaskan diatas.

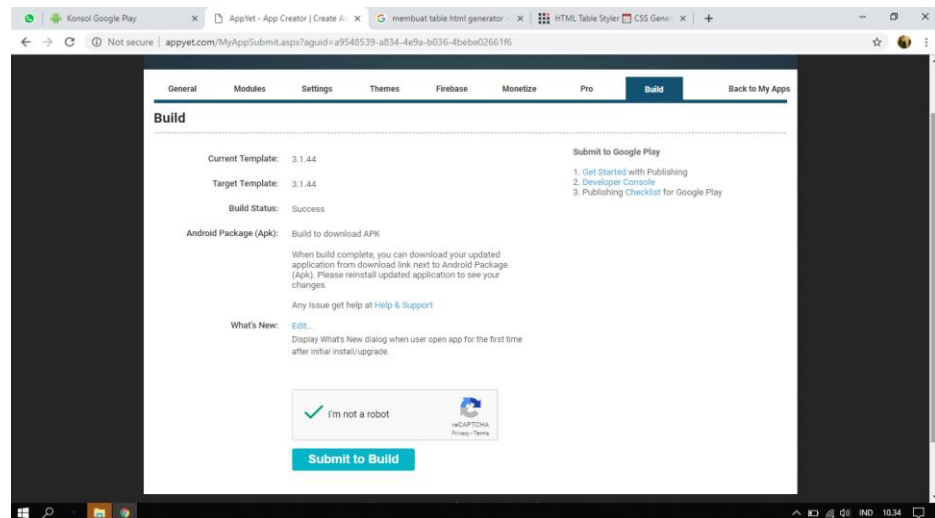


*Gambar 3.10 Tampilan untuk menambah menu bahan ajar.*

Namun jika membuat bahan ajar bukan melalui blogger jangan memilih feed blogger melainkan klik menu Web, lalu tulislah materi yang akan dibuat.

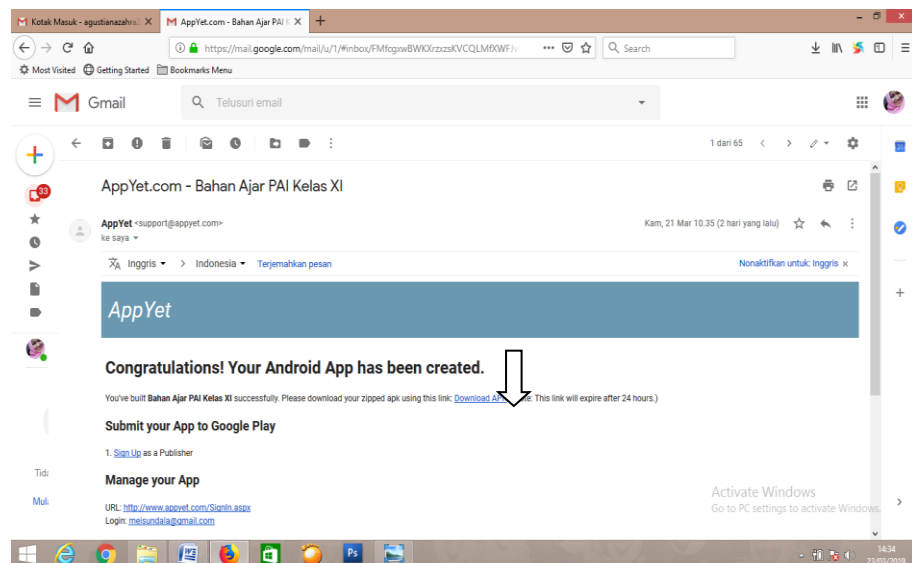
- k) Setelah selesai membuat menu-menu bahan ajar dan selesai mendesain tampilan bahan ajar melalui App.Yet, langkah selanjutnya yaitu masuk ke menu Build yangmana bertujuan untuk meng-*convert* menjadi file APK. Klik Submit to Build.





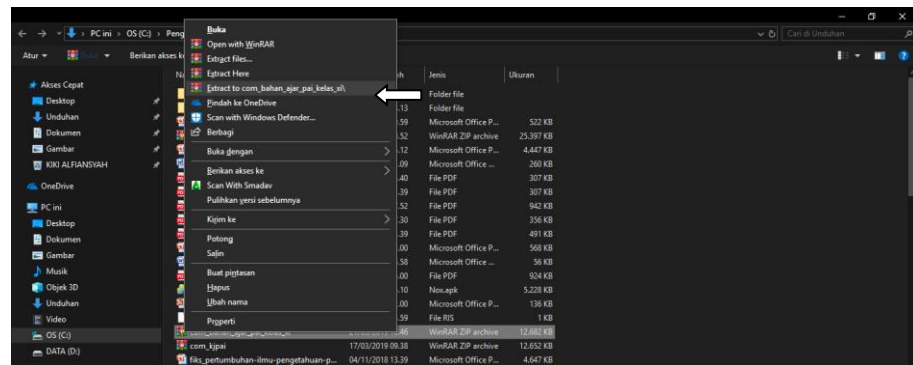
Gambar 3.11 Tampilan untuk menambah menu bahan ajar.

- 1) Lalu buka akun Gmail, kemudian buka menu inbox akan ada pesan masuk dari App.Yet, setelah itu klik bagian *download APK*.



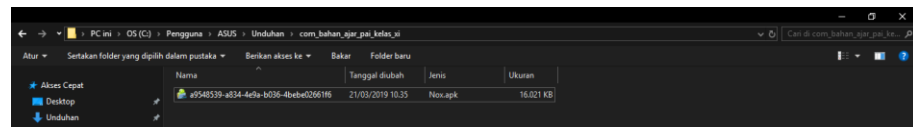
Gambar 3.12 Tampilan Inbox dari App.Yet. untuk mendownload aplikasi.

- m) Setelah selesai mendownload, buka file kemudian *extract*.



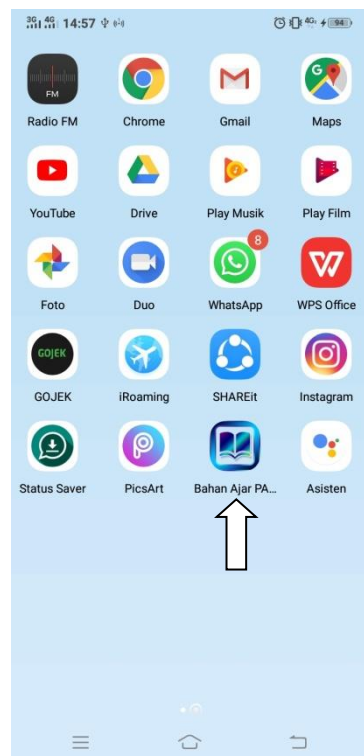
Gambar 3.13 Tampilan file APK yang sudah tersimpan di laptop.

- n) Setelah di *extract* siap dipindahkan ke Handphone Android.



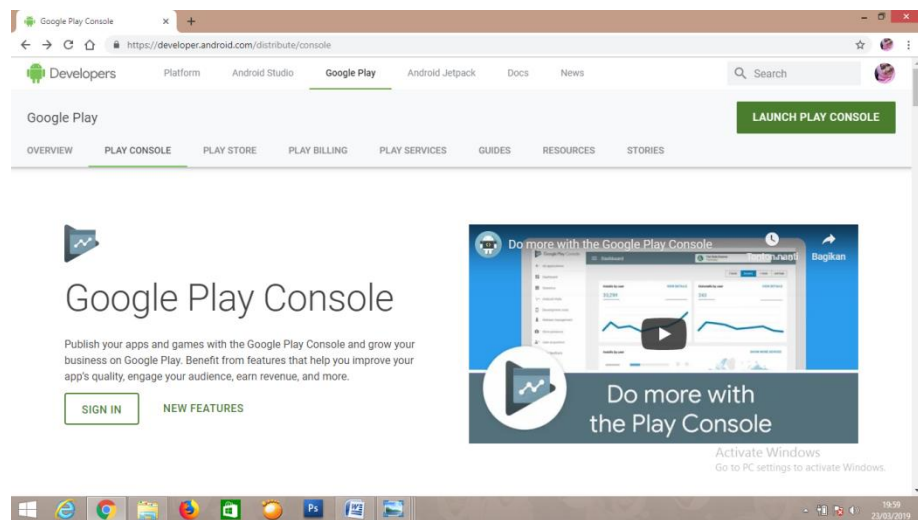
Gambar 3.14 Tampilan file APK yang siap dipindahkan ke Android.

- o) Instal aplikasi ke handpone android



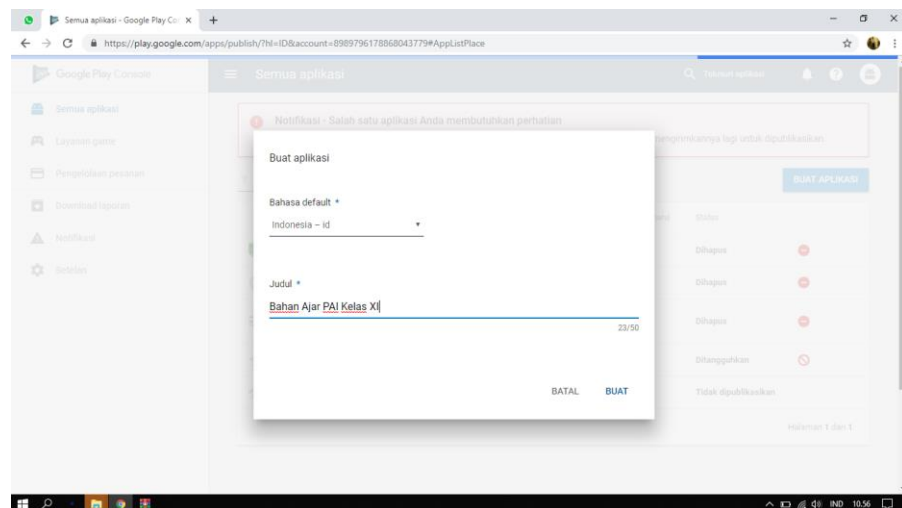
Gambar 3.15 Tampilan aplikasi yang sudah terinstal

- p) Tahap memasang aplikasi di Play Store, langkah pertama buka <https://developer.android.com/>. Kemudian sign in ke google play console.



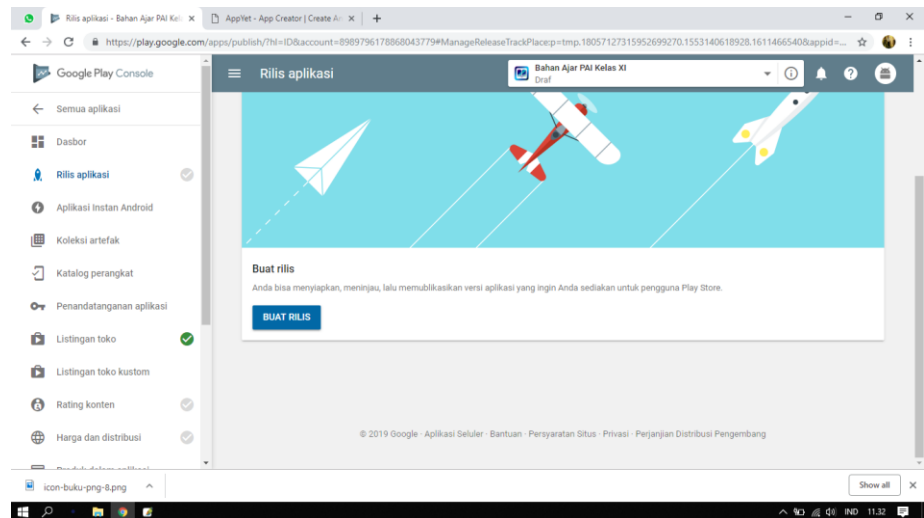
*Gambar 3.16 Tampilan sign in ke google play console.*

- q) Lalu mulailah mengisi data Aplikasi yang akan di pasang di playstore.



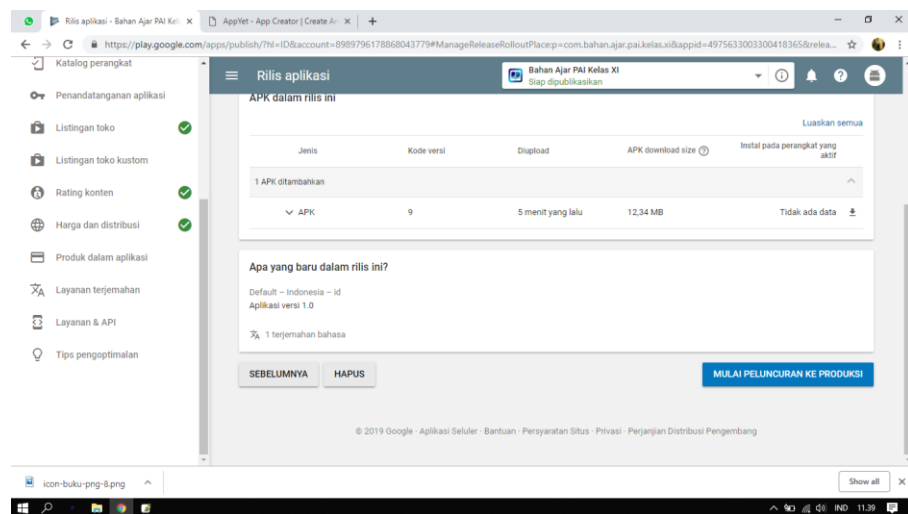
*Gambar 3.17 Tampilan awal memberikan nama aplikasi*

- r) Selanjutnya mulailah merilis aplikasi namun sebelum aplikasi diluncurkan perlu melakukan rekomendasi ranting.



*Gambar 3.18 Tampilan awal merilis aplikasi*

- s) Setelah data-data yang diinginkan google play diisi, kemudian klik bagian kanan bawah “Mulai Peluncuran ke Produksi”.



*Gambar 3.19 Tampilan pada tahap aplikasi siap di publikasikan.*

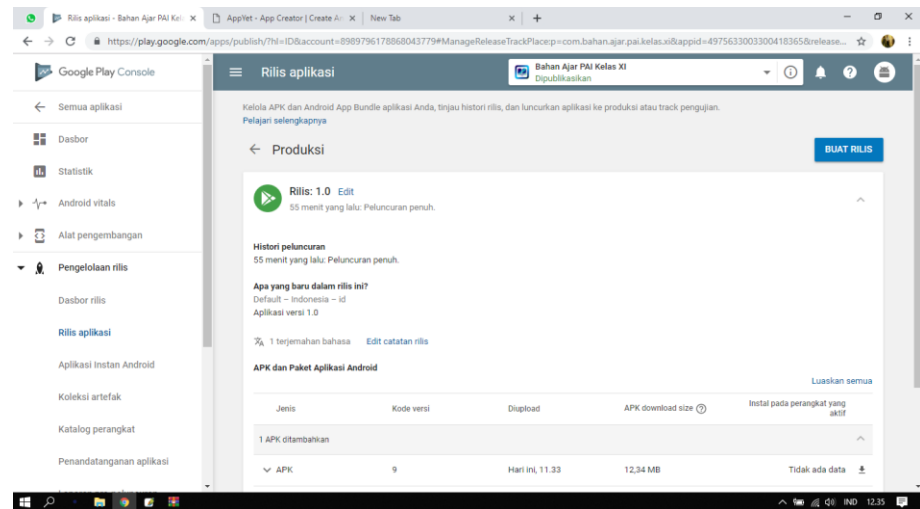
- t) Setelah di publikasikan ada muncul pertanyaan, seperti pada gambar d bawah ini, langsung saja klik konfirmasi.

Sekarang aplikasi akan tersedia untuk semua pengguna Play Store. Lanjutkan?

BATAL KONFIRMASI

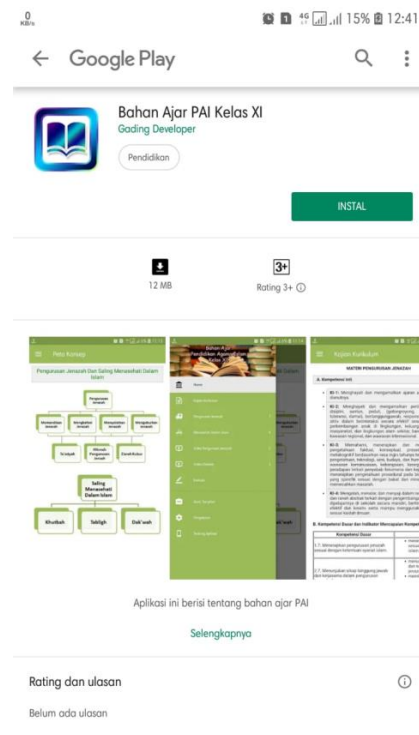
*Gambar 3.20 Tampilan melanjutkan ke Play Store.*

u) Setelah dikonfirmasi Aplikasi berhasil di publikasikan.



Gambar 3.21 Tampilan aplikasi berhasil di publikasikan.

v) Selanjutnya cek aplikasi di play store.



Gambar 3.22 Tampilan aplikasi di play store.

#### 4. Validasi Desain.

Validasi desain merupakan proses penilaian rancangan produk yang dilakukan dengan memberikan penilaian berdasarkan pemikiran rasional. Validasi produk dapat dilakukan dengan meminta beberapa orang pakar dalam bidangnya untuk menilai desain produk yang dibuat.<sup>67</sup> Pada tahap ini langkah yang dilakukan penulis yaitu:

- a) Penulis menemui tiap-tiap ahli, yaitu ahli media dan ahli materi dengan membawa instrumen lembar validasi yang telah dibuat. Lembar validasi ini digunakan untuk mengetahui kelayakan bahan ajar berbasis android berdasarkan penilaian tiga ahli materi, tiga ahli media, dua guru mata pelajaran PAI .
- b) Setelah dilakukan validasi dan diberikan masukan oleh validator langkah selanjutnya yaitu melakukan revisi, setelah revisi selesai maka lakukan validasi yang kedua.

#### 5. Revisi Desain

Pada tahap ini penulis melakukan revisi terhadap produk yang dibuat, sesuai dengan saran dari validator. Revisi desain produk dilakukan untuk memperbaiki dan sebisa mungkin mengurangi kelemahan yang terdapat pada bahan ajar berbasis android. Agar dapat diujikan pada kelompok luas.

#### 6. Uji Coba Produk

Uji coba produk dilakukan pada 34 peserta didik di SMA Negeri 1 Sidomulyo, pada tahap ini masing-masing responden diberikan angket

---

<sup>67</sup> Sugiyono, *Op.Cit*, h. 302

yang terdiri dari 12 item pernyataan. Prosedur pelaksanaannya adalah sebagai berikut:

- a. Sebelum peserta didik belajar menggunakan bahan ajar berbasis android penulis menjelaskan kepada peserta didik tentang bahan ajar berbasis android yang baru dirancang dan ingin mengetahui bagaimana reaksi peserta didik terhadap bahan ajar yang dibuat.
  - b. Setelah peserta didik belajar menggunakan bahan ajar berbasis android kemudian, penulis memberikan Soal latihan untuk mengukur hasil belajar peserta didik setelah menggunakan bahan ajar berbasis android.
  - c. Penulis memberikan instrument uji coba lapangan. Sebagai bentuk penilaian terhadap produk yang dibuat.
7. Revisi Produk Hasil Uji Coba.

Pada tahap ini, penulis melakukan revisi produk berdasarkan hasil uji coba atau revisi tahap II dan hasil akhir produk bahan ajar berbasis android yang dinyatakan layak untuk digunakan.

#### **E. Teknik Pengumpulan Data**

Teknik pengumpulan data merupakan langkah yang penting dalam sebuah penelitian, karena tujuan utama didalam penelitian adalah mendapatkan data, yang kemudian data tersebut akan diolah.<sup>68</sup> Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah, Observasi, dokumentasi, wawancara dan angket.

---

<sup>68</sup> Sugiyono, *Op.Cit*, h. 224.

Penulis akan menjelaskan langkah yang akan dilakukan dalam pengumpulan data yaitu sebagai berikut:

1. Melakukan Wawancara

Peneliti akan menemui guru mata pelajaran PAI guna melakukan wawancara, untuk mendapatkan data atau informasi sebagai bahan melakukan penelitian. Penulis menyiapkan instrument wawancara yaitu sebagai berikut:

**Tabel 3.3.**  
**Instrument wawancara**

No.	Indikator	Sub Indikator	No. Item
1.	Pembelajaran PAI	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Bagaimana pembelajaran PAI yang berlangsung selama ini?</li> <li>• Dalam pembelajaran PAI metode apa yang sering digunakan?</li> <li>• Bagaimana minat peserta didik didalam belajar PAI?</li> </ul>	1,2, & 3
No.	Indikator	Sub Indikator	No. Item
2.	Bahan ajar	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Bahan ajar apa yang digunakan dalam proses pembelajaran?</li> <li>• Apakah ada keluhan dari peserta didik terhadap bahan ajar yang digunakan?</li> <li>• Apakah bapak/Ibu pernah menggunakan bahan ajar <i>software</i> didalam menyampaikan materi?</li> </ul>	4, 5,& 6
3.	Fasilitas pembelajaran	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Fasilitas apa saja yang disediakan sekolah dalam pembelajaran?</li> </ul>	7
4.	Penerapan bahan ajar berbasis android	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Menurut bapak/ibu perlukah penggunaan bahan ajar berbasis android didalam pembelajaran PAI?</li> <li>• Apakah bapak/ibu tertarik untuk menggunakan bahan ajar yang berbasis android?</li> </ul>	8,9, & 10



		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Bagaimana menurut bapak/ibu mengenai pengembangan bahan ajar berbasis android pada materi pokok pengurusan jenazah dan saling menasehati dalam islam untuk meningkatkan hasil belajar?</li> </ul>	
--	--	--	--

## 2. Melakukan Observasi

Penulis melakukan observasi untuk mendapatkan informasi tentang objek yang diteliti. Agar pelaksanaan observasi berhasil maka, diperlukan lembar observasi yaitu sebagai berikut:

**Tabel 3.4**  
**Lembar observasi**

No.	Aspek yang diamati	Ya	Tidak	Keterangan
1.	Sekolah telah mempunyai fasilitas internet yang memadai ( <i>wifi-id</i> )			
2.	Ketersediaan bahan ajar			
3.	Ketersediaan fasilitas pembelajaran			
4.	Guru dan peserta didik telah mempunyai Handphone adroid			
5.	Guru sering memanfaatkan <i>software</i> tertentu sebagai media pembelajaran di kelas			
6.	Ketersediaan perangkat pembelajaran			
7.	Guru sering memanfaatkan fasilitas internet untuk menambah wawasan siswa terhadap materi pelajaran			

### 3. Dokumentasi

Dokumentasi ini berupa foto. Jadi penulis menyiapkan kamera saat penelitian guna mendokumentasikan saat proses penelitian melalui foto.

### 4. Menyebar angket

Selesai melakukan wawancara dan observasi langkah selanjutnya yaitu menyebarkan angket. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan *skala Likert* dengan bentuk *ceklist*. *Skala likert* digunakan untuk mengukur sikap, pendapat dan persepsi seseorang atau sekelompok orang terhadap produk ataupun fenomena sosial.<sup>69</sup> Ada beberapa angket yang penulis siapkan untuk mengumpulkan data diantaranya adalah:

#### a. Angket Analisis Kebutuhan

Penulis akan memberikan angket analisis kebutuhan kepada peserta didik yang akan diteliti. untuk mengetahui bahan ajar apa dan bagaimana yang diperlukan dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik sesuai dengan proses pembelajaran. Tabel analisis kebutuhan dapat dilihat seperti di bawah ini:

---

<sup>69</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2011), h. 93.

**Tabel 3.5**  
**Analisis Kebutuhan**

No.	Aspek	Indikator
1.	Mengetahui kemenarikan belajar PAI dan kemenarikan menggunakan buku paket	1. Apakah anda senang belajar PAI? 2. Apakah guru menggunakan bahan ajar yang bervariasi? 3. Apakah bahan ajar yang digunakan guru dirasa menarik? 4. Apakah bahan ajar yang digunakan guru dirasa praktis?
2.	Mengetahui apakah bahan ajar yang digunakan saat ini mudah difahami	5. Apakah bahan ajar yang digunakan saat ini mudah difahami?
3.	Mengetahui kemenarikan bahan ajar berbasis android.	6. Apakah anda setuju jika menggunakan bahan ajar PAI berbasis android?
4.	Mengetahui peserta didik yang memiliki handphone android.	7. Apakah anda memiliki handphone android?
5.	Mengetahui penggunaan handphone android untuk proses pembelajaran.	8. Apakah anda sering menggunakan handphone android dalam proses pembelajaran? 9. Apakah handphone android yang anda miliki menunjang pembelajaran? 10. Apakah anda lebih senang belajar menggunakan handphone android?

b. Angket validasi ahli media.

Untuk mendapatkan data hasil validasi produk oleh ahli media, penulis akan memberikan angket validasi kepada ahli media tersebut. Angket itu digunakan sebagai penilaian terhadap produk. Kisi-kisi instrumen angket untuk ahli media yang berisi komponen

tampilan dan pemrograman bahan ajar berbasis android dapat dilihat pada tabel 3.6

**Tabel 3.6**  
**Kisi-Kisi Untuk Ahli Media.**

No.	Aspek	Indikator	No. instrumen	Jumlah butir
1.	Aspek pemrograman	Tingkat interaktivitas siswa dengan bahan ajar	1	1
		Kemudahan memilih menu sajian	2	1
		Kemudahan dalam penggunaan	3	1
		Media dapat digunakan diberbagai tempat, waktu, dan keadaan	4	1
		Efisiensi gambar/video	5	1
		Media dapat melatih kemandirian siswa dalam belajar	6	1
2.	Aspek Tampilan	Pemilihan jenis huruf	7	1
		Pemilihan ukuran huruf	8	1
		Penggunaan jarak baris	9	1
		Keterbacaan teks	10	1
		Tampilan gambar/video	11	1
		Tata letak (lay out)	12	1
		Keserasian warna background dengan teks	13	1
		Konsisten penyajian antar halaman	14	1
		Ketertarikan tampilan awal	15	1
Jumlah				15

Sumber: pengembangan dari Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, h.219.

c. Angket validasi ahli materi

Selain melakukan validasi terhadap media penulis juga akan menemui tiga ahli materi guna melakukan penilaian terhadap bahan ajar yang telah dibuat oleh penulis. Untuk melakukan validasi tersebut penulis membawa lembar angket validasi ahli

materi. Adapun kisi-kisi angket tersebut dapat dilihat pada tabel 3.7 dibawah ini

**Tabel 3.7**  
**Kisi-Kisi Untuk Ahli Materi.**

No.	Aspek	Indikator	No. Instrumen	Jumlah butir
1.	Aspek isi	• Kesesuaian isi materi dengan kompetensi inti, kompetensi dasar, indikator dan tujuan pembelajaran.	1	4
		• Kebenaran konsep materi.	2	1
		• Ketepatan cakupan materi.	3	1
		• Penyampaian materi yang urut.	4	1
		• Kesesuaian gambar/video untuk memperjelas materi.	5	1
2.	Aspek bahasa	• Lugas & komunikatif.	6	1
		• Kesesuaian dengan perkembangan peserta didik.	7	1
		• Kaidah bahasa.	8	1
Jumlah				11

Sumber: *Kisi-Kisi Angket Ahli Materi Menurut Badan Standar Nasional Pendidikan (BNSP).*

d. Angket tanggapan guru dan peserta didik

Saat penelitian ke lapangan penulis sebelumnya mempersiapkan angket tanggapan guru dan angket tanggapan peserta didik. Angket tanggapan guru dan peserta didik digunakan untuk mengumpulkan data mengenai tanggapan guru dan siswa mengenai produk bahan ajar berbasis android yang dikembangkan, angket tanggapan bersifat kuantitatif, data akan diolah dengan penyajian persentase dengan menggunakan *skala Likert* sebagai skala pengukuran. Kisi-

kisi instrumen angket tanggapan guru dan tanggapan siswa dapat dilihat pada tabel 3.8 dan 3.9 dibawah ini.

**Tabel 3.8**  
**Kisi-Kisi Angket Tanggapan Guru.**

No.	Aspek	Indikator	No. Instrumen	Jumlah butir
1.	Aspek Perumusan Tujuan Pembelajaran	<ul style="list-style-type: none"> <li>Kejelasan kompetensi inti dan kompetensi dasar.</li> <li>Ketepatan kompetensi dasar dalam indikator.</li> <li>Kesesuaian indikator dengan tujuan pembelajaran.</li> </ul>	1	1
2.	Kesesuaian materi dengann KI, KD, indikator, dan Tujuan Pembelajaran.	• Kesesuaian materi dengan KI.	2	1
		• Kesesuaian materi dengan KD.	3	1
		• Kesesuaian materi dengan Indikator.	4	1
		• Kesesuaian materi dengan tujuan Pembelajaran.	5	1
3.	Aspek kualitas	• Kualitas bahan ajar susah memenuhi kriteria.	6	1
		• Penggunaan bahan ajar yang dikembangkan memenuhi fungsi praktis	7	1
		• Desain bahan ajar baik (kejelasan huruf, gambar/video, dan background)	8	1
4.	Aspek efektifitas	• Tingkat interaktivitas peserta didik dengan media	9	1
		• Media dapat digunakan di berbagai tempat, waktu dan keadaan.	10	1
		• Kesesuaian bahan ajar dengan kebutuhan pembelajaran	11	1
		• Media dapat melatih kemandirian peserta didik	12	1
5.	Aspek penyajian	• Kesesuaian dan ketepatan ilustrasi dengan materi	13	1

		• Kemudahan memilih menu sajian	14	1
		• Kemudahan dalam menggunakan aplikasi	15	1
		• Tampilan umum aplikasi menarik	16	1
Jumlah				18

Sumber: *pengembangan dari Azhar Arsyad, Media Pembelajaran, h.219.*

**Tabel 3.9**  
**Kisi-Kisi Angket Tanggapan Siswa.**

No.	Indikator	No. Instrumen	Jumlah Butir
1.	Bahan ajar yang dikembangkan mudah digunakan	1	1
2.	Bahan ajar berbasis android dapat digunakan dimana saja	2	1
3.	Bahan ajar berbasis android mempermudah memahami materi pengurusan jenazah dan saling menasehati dalam islam.	3	1
4.	Bahan ajar berbasis android dapat membantu peserta didik belajar secara mandiri	4	1
5.	Setelah adanya bahan ajar berbasis android dapat meningkatkan minat belajar	5	1
6.	Tampilan bahan ajar pada aplikasi memiliki komposisi warna yang sesuai	6	1
7.	Penggunaan bahasa yang komunikatif sehingga mudah difahami	7	1
8.	Bahan ajar berbasis android dapat mengurangi kebosanan didalam belajar	8	1
9.	Bahan ajar berbasis android dapat memotivasi peserta didik untuk belajar	9	1
10.	Bahan ajar berbasis android ini dapat mengasah daya ingat dan	10	1

	menumbuhkan rasa ingin tahu.		
11.	Soal evaluasi yang disajikan dalam aplikasi mudah difahami	11	1
12.	Tampilan bahan ajar berbasis android yang dibuat cukup menarik.	12	1
Jumlah			12

Sumber: *pengembangan dari Azhar Arsyad, Media Pembelajaran, h.219.*

## F. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah alat bantu didalam mengumpulkan data dari sebuah penelitin. Instrumen dikatakan pula sebagai alat waktu penelitian menggunakan suatu metode.<sup>70</sup> instrumen penelitian divalidasi secara teoritik, yaitu dengan dikonsultasikan dengan dosen pembimbing penelitian. Hasil validasi tersebut adalah instrumen yang siap digunakan untuk mengumpulkan data penelitian.

Walker&Hess memberikan kriteria dalam penilaian perangkat lunak media pembelajaran yang berdasarkan pada kualitas.<sup>71</sup> Adapun kriteria yang dimaksud sebagai berikut:

**Tabel 3.10**  
**Kriteria Dalam Penilaian Perangkat Lunak Media Pembelajaran**  
**Berdasarkan Pada Kualitas Menurut Walker & Hess**

No.	Aspek	Indikator
1.	Kualitas isi dan tujuan	a. Ketepatan b. Kepentingan c. Kelengkapan d. Keseimbangan e. Minat/perhatian f. Keadilan g. Kesesuaian dengan situasi siswa

<sup>70</sup> Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik, Edisi Revisi*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2010), h. 192.

<sup>71</sup> Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2015), h. 219.



No.	Aspek	Indikator
2.	Kualitas intruksional	a. Memberikan kesempatan belajar b. Memberikan bantuan untuk belajar c. Kualitas memotivasi d. Fleksibilitas instruksional e. Hubungan dengan program pembelajaran lain. f. Kualitas sosial interaksi instruksionalnya g. Kualitas tes dan penilaiannya. h. Dapat memberi dampak bagi siswa i. Dapat membawa dampak bagi guru dan pembelajarannya.
3.	Kualitas teknis	a. Keterbacaan b. Mudah digunakan c. Kualitas tampilan/tayangan d. Kualitas penanggung jawaban e. Kualitas pengelolaan programnya f. Kualitas pendokumentasiannya.

Sumber: Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, h. 219.

Berdasarkan kriteria yang diberikan Walker & Hess maka peneliti membuat instrumen, mengembangkan berdasarkan kriteria tersebut dan disesuaikan dengan kebutuhan peneliti. Didalam penelitian ini peneliti membuat tujuh instrumen. Lihat pada Tabel 3.11 penulis akan mencantumkan jenis-jenis instrumen yang disesuaikan dengan data yang akan diperoleh berdasarkan kebutuhan penelitian.

**Tabel 3.11**  
**Jenis-jenis Instrumen Penelitian.**

No.	Instrumen	Tujuan	Sumber	Waktu
1.	Wawancara dengan guru PAI	Mendapatkan informasi mengenai permasalahan yang ada pada pembelajaran PAI	Guru PAI	Pra penelitian
2.	Angket kebutuhan peserta didik	Mendapatkan informasi tentang bahan ajar yang dibutuhkan	Siswa kelas XI MIPA 4 SMAN 1 Sidomulyo	Pra penelitian

3.	Lembar observasi	Guna mengumpulkan data untuk bahan penulisan skripsi	Guru PAI	Pra penelitian
4.	Angket validasi ahli media	Memperoleh saran dan penilaian kelayakan media	Ahli media	Selama penelitian
5.	Angket validasi ahli materi	Memperoleh saran dan penilaian kelayakan materi	Ahli materi	Selama penelitian
6.	Angket tanggapan siswa	Memperoleh saran dan penilaian kelayakan bahan ajar untuk digunakan	Siswa kelas XI MIPA 4 SMAN 1 Sidomulyo	Selama penelitian
7.	Angket penilaian oleh praktisi pendidikan	Memperoleh saran dan penilaian kelayakan bahan ajar untuk digunakan	Guru mata pelajaran PAI	Selama penelitian

## G. Teknik Analisis Data

Dalam menganalisis data peneliti menggunakan teknik analisis kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif pada penelitian ini diperoleh dari saran validator pada tahap validasi, saran dari ahli media, dan ahli materi. Sedangkan data kuantitatif didapatkan dari hasil perhitungan angket melalui instrumen penilaian pada saat uji coba yang dianalisis menggunakan data statistik. Ada dua langkah teknik analisis data yang akan penulis lakukan yaitu sebagai berikut:

### 1. Analisis Kelayakan Bahan Ajar Berbasis Android

Didalam menganalisis data pada hasil validasi ahli materi, ahli media, data tanggapan guru dan tanggapan peserta didik terhadap produk yang dikembangkan menggunakan pengukuran *Skala Likert* dengan bentuk *ceklist*, skala ini disusun

dalam bentuk pernyataan dengan penilaian menggunakan empat respon. *Skala likert* digunakan untuk mengukur pendapat, atau persepsi ahli media, dan ahli materi terhadap produk yang dikembangkan.<sup>72</sup> Setelah penilaian diperoleh menggunakan *skala likert* selanjutnya menghitung perolehan skor. Untuk keperluan analisis kuantitatif maka jawaban itu dapat diberi skor seperti tabel dibawah ini:

**Tabel 3.12**  
**Pedoman Skor Penilaian Terhadap Pilihan Jawaban<sup>73</sup>**

<b>Analisis Kuantitatif</b>	<b>Skor</b>
Sangat setuju	4
Setuju	3
Tidak setuju	2
Sangat tidak setuju	1

Data interval diatas dapat dianalisis dengan menghitung rata-rata jawaban berdasarkan skoring setiap jawaban dari responden menggunakan rumus:

$$P = \frac{x}{y} \times 100\%$$

Keterangan:

p= presentasi kelayakan

x= jumlah pengumpulan skor

y= jumlah skor tertinggi

setelah data sudah dipersentasekan maka dilakukan pengonversian skor menjadi pernyataan penilaian, layak atau tidak layak. Kriteria kelayakan dapat dilihat pada tabel 3.11 berikut:

---

<sup>72</sup> Sugiyono, *Op.Cit*, h. 93.

<sup>73</sup> Eko Putro Widoyoko, *Teknik Penyusun Instrument Penelitian*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2017), h. 106

**Tabel 3.13**  
**Kriteria Interperstasi Kelayakan Produk<sup>74</sup>**

Pilihan jawaban	Skor
81%-100%	Sangat Layak
61%-80%	Layak
41%-60%	Cukup layak
21%-40%	Tidak layak
0%-20%	Sangat Tidak layak

Berdasarkan tabel 3.11 diatas, maka produk yang dikembangkan akan berakhir saat skor penilaian terhadap bahan ajar berbasis android telah memenuhi syarat kelayakan dengan tingkat kesesuaian materi, dan kelayakan media. Bahan ajar berbasis android untuk kelas XI di SMA Negeri 1 Sidomulyo pada materi pengurusan jenazah dan saling menasehati dalam islam dinyatakan layak secara teoritis apabila persentase kelayakannya adalah diatas 60%.

## 2. Analisis Peningkatan Hasil Belajar

Analisis peningkatan hasil belajar didasarkan pada pencapaian peserta didik dalam menyelesaikan tes hasil belajar. Tes hasil belajar diberikan skor berdasarkan rubik penilaian yang sudah dibuat, kemudian dijumlahkan dan di hitung skor masing-masing peserta didik. Selanjutnya mengategorikan hasil tes belajar peserta didik berdasarkan KKM yang ditetapkan sekolah bersangkutan, yaitu 65. Kemudian hasil tes siswa ditabulasi dan dihitung persentase ketuntasan tes peserta didik. Dengan menggunakan rumus:

$$Presentase\ ketuntasan\ (x) = \frac{jumlah\ peserta\ didik\ yang\ tuntas}{jumlah\ peserta\ didik} \times 100\%$$

---

<sup>74</sup> Dewi Ayu Sulistyaningrum, “pengembangan *Quantum Teaching* Berbasis Video Pembelajaran *Camtasia* Pada Materi Permukaan Bumi dan Cuaca”, *Jurnal Profesi Pendidikan Dasar*, Volume 4, No. 2, 2017. h., 161.

Langkah terakhir, mengkategorikan persentase ketuntasan dengan interval tafsiran persentase hasil belajar peserta didik sebagai berikut:

**Tabel 3.14<sup>75</sup>**  
**Tafsiran Persentase Hasil Belajar.**

<b>Skor kualitas</b>	<b>Kriteria kelayakan</b>
80,1%-100%	Sangat Tinggi
60,1%-80%	Tinggi
40,1%-60%	Sedang
20,1%-40%	Redah
0,0%-20%	Sangat Rendah

---

<sup>75</sup> Andi Zulkarnain, Nina Kadaritna, Lisa Tania, FKIP Universitas Lampung “Pengembangan E-modul Teori Atom Mekanika Kuantum Berbasis WEB Dengan Pendekatan Saintifik”, (*Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Kimia*, Volume 4, No. 4 Edisi April 2015), h. 226.

## **BAB IV**

### **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

#### **A. Hasil Penelitian**

Bahan ajar berbasis android yang dikembangkan oleh penulis didalam penelitian ini menggunakan model pengembangan Borg & Gall yang disederhanakan menjadi tujuh tahapan yaitu: potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, revisi desain, uji coba produk, dan terakhir revisi produk. Adapun langkah-langkah dan proses dalam penelitian pengembangan bahan ajar berbasis android dijelaskan seperti di bawah ini:

##### **1. Hasil Potensi dan Masalah**

Di dalam penelitian ini untuk mengetahui potensi dan masalah yang ada diidentifikasi dengan cara melakukan wawancara dengan guru mata pelajaran Agama Islam di SMA Negeri 1 Sidomulyo dan memberikan angket analisis kebutuhan kepada peserta didik kelas XI MIPA 4.

Yang didapatkan dari hasil wawancara dengan guru PAI menunjukkan bahwa potensi yang ada yaitu: (a) di SMA Negeri 1 Sidomulyo sudah terdapat fasilitas *Wifi* yang memadai. (b) pendidik dan peserta didik sudah memiliki handphone android. (c) pendidik maupun peserta didik mampu dan sudah terbiasa mengoperasikan handphone android. Adapun permasalahan yang ditemui yaitu (a) bahan ajar yang digunakan sebatas buku paket kurikulum 2013. Yang di terbitkan oleh Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan RI, bahan ajar yang berupa *software* belum digunakan, contohnya bahan ajar berbasis android. (b) minat belajar peserta didik rendah, masih banyak peserta didik yang hasil belajarnya di

bawah KKM. (c) guru lebih sering menggunakan metode ceramah. (d) muatan materi yang terdapat di buku paket terlalu ringkas, dan kurang sistematis.

Hasil analisis kebutuhan peserta didik menunjukkan bahwa: (a) ketertarikan peserta didik di dalam menggunakan bahan ajar berupa buku paket terbilang rendah, dari 32 peserta didik hanya 28% yang mengatakan menarik. (b) 22% mengatakan bahan ajar yang biasanya digunakan mudah difahami, sementara 90,6% peserta didik menjawab menarik menggunakan bahan ajar berbasis android. (c) 100% peserta didik menunjukkan sudah mempunyai handphone android, tetapi hanya 34% peserta didik yang melibatkan handphone androidnya untuk menunjang proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil wawancara dan analisis kebutuhan diketahui adanya potensi yaitu semua siswa di kelas XI MIPA 4 sudah menggunakan handphone android maka, hal tersebut dijadikan dasar pengembangan bahan ajar berbasis android materi pengurusan jenazah dan materi saling menasehati dalam islam. Bahan ajar ini nantinya berupa aplikasi yang terdapat di handphone android.

## **2. Hasil Pengumpulan Data**

Tahap pengumpulan data yang dilakukan oleh penulis yaitu dengan menyiapkan literatur mengenai penelitian dan pengembangan. Kemudian melakukan observasi ke sekolah guna mendapatkan informasi mengenai bahan ajar yang digunakan, dan perangkat pembelajaran yang disiapkan.

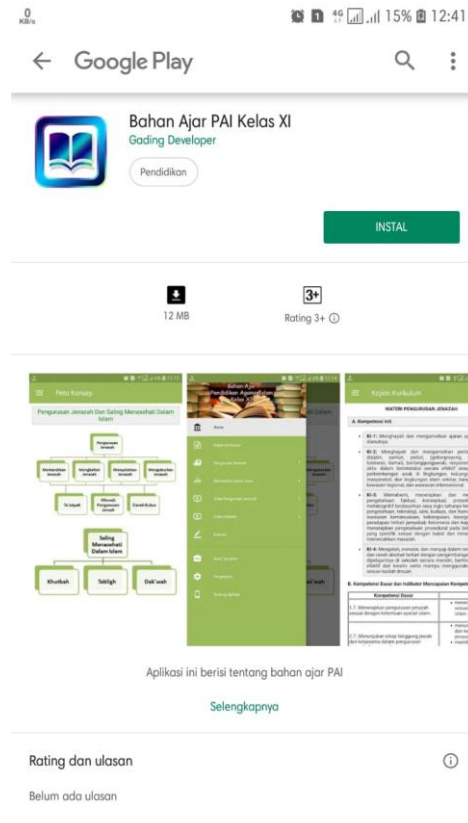
Berdasarkan hasil observasi diketahui bahwa proses pembelajaran di SMA Negeri 1 Sidomulyo menggunakan kurikulum 2013. Alokasi waktu untuk mata pelajaran Agama Islam yaitu tiga jam pelajaran dalam seminggu. Bahan ajar yang

digunakan adalah buku paket yang diterbitkan oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia. Setelah ditelaah menurut penulis buku paket tersebut muatan materi didalamnya masih terlalu ringkas dan kurang sistematis, fasilitas pembelajaran yang digunakan hanya berupa *infocus*. Ringkasnya muatan materi dalam bahan ajar dan kurangnya penggunaan media dalam pembelajaran akan berdampak pada kurangnya pemahaman terhadap pelajaran. Maka dari itu penulis melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Android Kelas XI di SMA Negeri 1 Sidomulyo”.

### **3. Hasil Desain Produk**

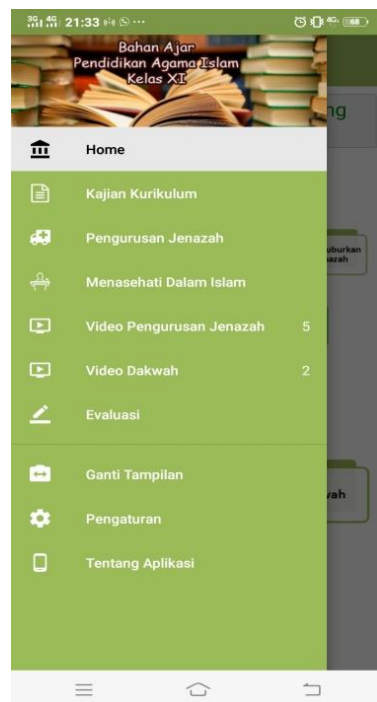
Di dalam penelitian ini penulis membuat sebuah aplikasi bahan ajar mata pelajaran Agama Islam, pada Bab materi pengurusan jenazah dan Bab saling Menasehati dalam Islam. Aplikasi dibuat menggunakan fitur *App.Yet.* yang kemudian aplikasi tersebut dirilis ke *playstore* guna memudahkan peserta didik di dalam memindahkan aplikasi tersebut ke handphone android-nya masing-masing. Aplikasi yang sudah terpasang di playstore dalam dilihat pada gambar 4.1 berikut:





Gambar 4.1 Tampilan aplikasi di play store.

Adapun tampilan aplikasi dapat dilihat pada gambar 4.2 berikut:



Gambar 4.2 Tampilan menu yang terdapat di aplikasi.

Pada setiap menu berisi muatan materi yang sesuai dengan nama tersebut, nama menu dan kegunaannya dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

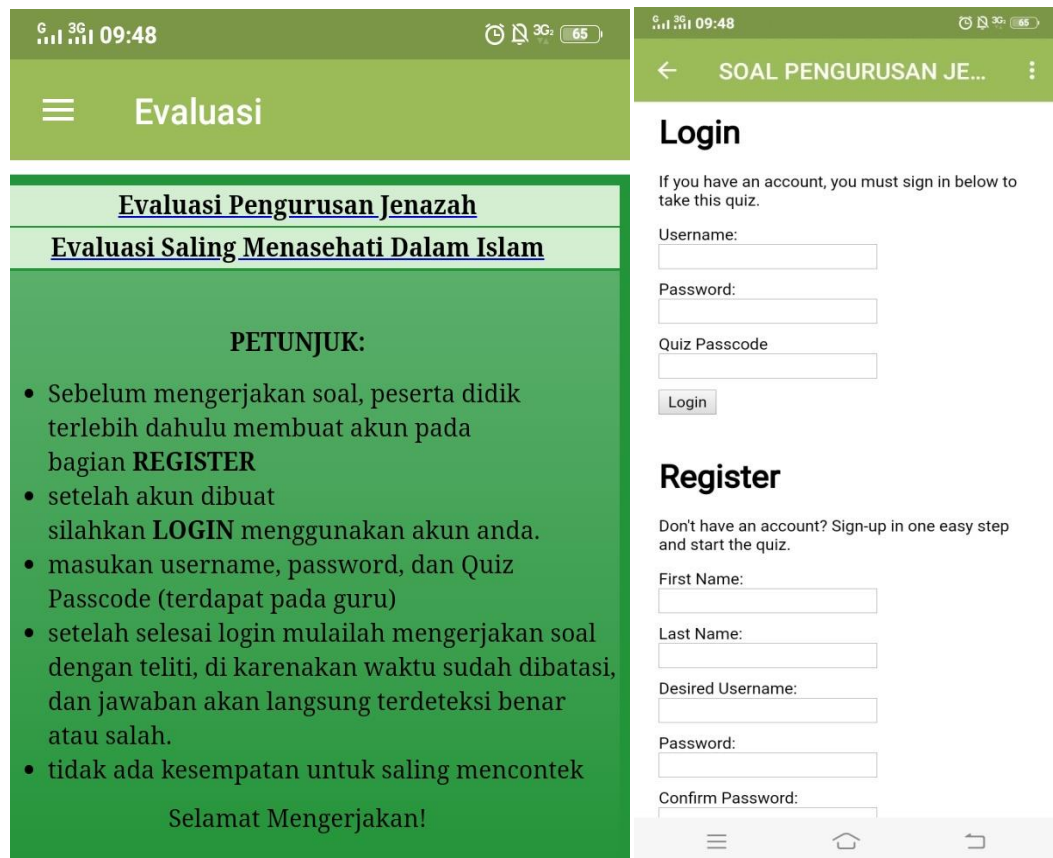
**Tabel 4.1**  
**Menu Yang Terdapat Pada Aplikasi Bahan Ajar**

No.	Menu	Isi
1.	Home	berisi peta konsep Bab Pengurusan Jenazah dan Bab Saling Menasehati dalam islam.
2.	Kajian Kurikulum	didalamnya terdapat paparan Kompetensi Inti, Kompetensi Dasar dan Indikator Pencapaian Kompetensi, serta tujuan pembelajaran.
3.	Pengurusan Jenazah	berisi materi memandikan jenazah, mengkafani jenazah, menyalatkan jenazah, menguburkan jenazah, ta'ziyyah, ziarah kubur dan hikmah pengurusan jenazah.
4.	Menasehati dalam Islam	berisi materi tentang khutbah, tabligh, dakwah, dan hikmah saling menasehati dalam Islam.
5.	Video Pengurusan Jenazah	berisi video-video terkait pengurusan jenazah
6.	Video Dakwah	berisi video contoh dari khutbah, tabligh, dan dakwah.
7.	Evaluasi	berisi quiz pertanyaan pada Bab Pengurusan Jenazah dan Bab Saling Menasehati dalam Islam. Pada bagian evaluasi ini penulis menggunakan <i>QuizEgg</i> dengan jenis pertanyaan pilihan ganda. Dengan penggunaan <i>QuizEgg</i> pendidik bisa menentukan batas waktu didalam mengerjakan soal selain itu peserta didik bisa langsung mengetahui pertanyaan yang dijawab benar atau salah, karna akan muncul kunci jawaban setelah peserta didik menjawab soal.
8.	Ganti Tampilan	adalah menu yangmana pengguna dapat mengatur warna tampilan yang disukainya.
9.	Pengaturan	berisi pengaturan seputar aplikasi
10.	Tentang Aplikasi	berisi nama pembuat dan detail aplikasi.

*Sumber: Aplikasi Bahan Ajar PAI Kelas XI*

Di dalam aplikasi bahan ajar PAI kelas XI dilengkapi dengan menu evaluasi yang berisi soal-soal latihan pilihan ganda dari Bab Pengurusan Jenazah dan Bab saling menasehati dalam islam, evaluasi ini dibuat menggunakan fitur

*QuizEgg*. Adapun tampilan menu evaluasi dapat dilihat pada gambar 4.3 di bawah ini:



Gambar 4.3 menu evaluasi pada aplikasi bahan ajar PAI kelas XI

Pada saat peserta didik membuka menu evaluasi pertama akan muncul label nama Bab dan tampilan petunjuk sebelum mengerjakan soal. peserta didik diminta untuk melakukan registrasi terlebih dahulu guna menampilkan identitas pada saat mengerjakan soal. kemudian setelah berhasil registrasi selanjutnya login untuk memulai mengerjakan soal yang telah disediakan, dengan batas waktu mengerjakan selama 30 menit. Dan jawaban peserta didik dapat langsung diketahui benar atau salah. Diakhir akan diketahui pula nilai yang diperoleh. Berikut tampilan soal, dapat dilihat pada gambar 4.4.



*Gambar 4.4 soal yang terdapat di menu evaluasi*

#### **4. Hasil Validasi Desain**

Validasi desain adalah tahapan dimana produk yang sudah dibuat dinilai oleh para ahli yang berpengalaman. Pada tahap ini penulis meminta tiga dosen ahli media yaitu, Bapak Haris Budiman, M.Pd., Bapak Bayu Cahyonoatmoko Putroaji, S.TM.M., dan Bapak Dr. H. Agus Jatmiko, M.Pd., untuk melakukan penilaian, tiga dosen ahli materi, yaitu Bapak M. Indra Saputra, M.Pd., Bapak Dr. Zulhanan, MA., dan Ibu Dra. Uswatun Khasanah, M.Pd.I., dan dua orang guru PAI di SMA Negeri 1 Sidomulyo yaitu Bapak Agung Supriyono, S.Pd., dan Ibu Siti Zuliyah, S.Ag. Hasil validasi dari ahli media, ahli materi dan praktisi pembelajaran akan dipaparkan melalui tabel dibawah ini.

**a) Validasi Ahli Media Tahap I**

**Tabel 4.2**  
**Hasil Validasi Oleh Ahli Media**

No.	Aspek Yang Dinilai	Jumlah Tiap Aspek	Skor Maksimal	Persentase	Kriteria
1.	Pemrograman	56	72	78%	Layak
2.	Tampilan	85	108	79%	Layak
Jumlah Total		141			
Skor Maksimal		180			
Persentase		78%			
Kriteria		Layak			

*Sumber: Dokumentasi pribadi penelitian*

Pada validasi yang dilakukan oleh tiga ahli media tersebut diperoleh nilai untuk aspek pemrograman yaitu 56 dengan jumlah skor maksimal sebesar 72, sehingga diperoleh nilai persentasenya sebesar 78%. Sementara pada aspek tampilan diperoleh nilai sebesar 85 dengan skor maksimal sebesar 108, sehingga persentasenya diperoleh sebesar 79%. Hasil validasi dari ketiga ahli media ini dalam aspek pemrograman dan aspek tampilan dinyatakan layak. Dengan jumlah total nilai 141, dan skor maksimal 180, maka secara keseluruhan persentase dari ahli media adalah 78%. Mengacu pada tabel 3.13 kriteria interpretasi kelayakan produk maka hasil validasi desain tahap I dinyatakan layak dalam segi media.

## b) Validasi Ahli Media Tahap II

**Tabel 4.3**  
**Hasil Validasi Ahli Media Tahap II**

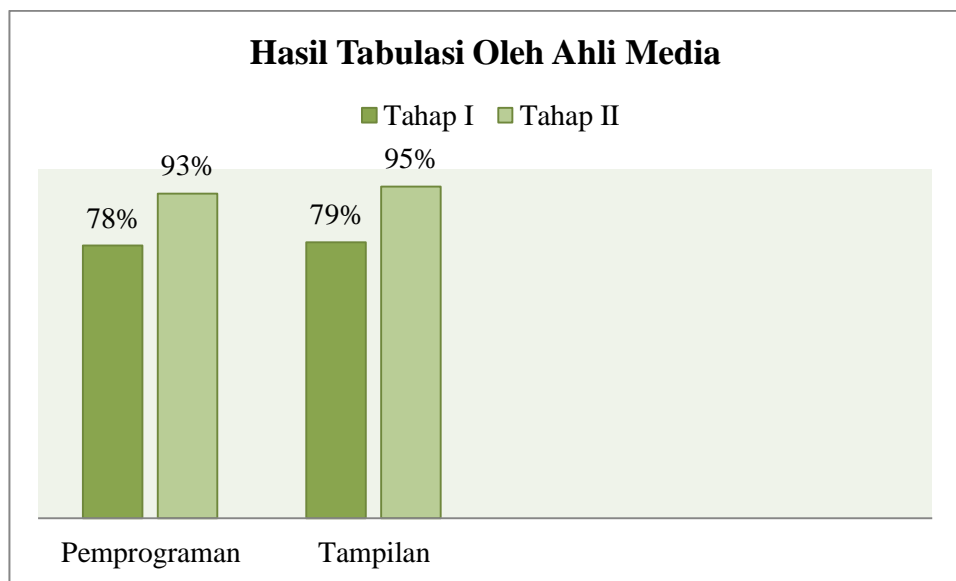
No.	Aspek Yang Dinilai	Jumlah Tiap Aspek	Skor Maksimal	Persentase	Kriteria
1.	Pemrograman	67	72	93%	Sangat layak
2.	Tampilan	103	108	95%	Sangat layak
Jumlah Total		170			
Skor Maksimal		180			
Persentase		94%			
Kriteria		Sangat layak			

*Sumber: Dokumentasi pribadi penelitian*

Validasi tahap kedua ini dilakukan setelah penulis selesai melakukan revisi yang diberikan oleh validator ditahap pertama, berdasarkan hasil validasi oleh ahli media di tahap kedua diperoleh skor pada aspek pemrograman sebesar 67, dengan skor maksimal 72 sehingga persentasenya diperoleh sebesar 93%. Untuk aspek tampilan skor yang diperoleh sebesar 103, dengan skor maksimal berjumlah 108, persentase yang dihasilkan sebesar 95%. Dari kedua aspek tersebut pada validasi tahap kedua ini produk dinyatakan sangat layak, dengan jumlah total skor sebesar 170, skor maksimal 180 maka, secara keseluruhan jumlah persentase yang diperoleh dari tiga validator ahli media sebesar 94%. Mengacu pada tabel 3.13 kriteria interpretasi kelayakan produk maka hasil validasi media tahap II dinyatakan sangat layak dari segi media. Angka tersebut menunjukkan adanya peningkatan dari validasi tahap I yang hanya memperoleh persentase 78%, dari layak menjadi sangat layak.

Tabulasi hasil validasi tahap I dan Tahap II yang dilakukan oleh ahli media terhadap produk yang penulis buat akan disajikan dalam bentuk diagram pada gambar 4.3 di bawah ini:

**Gambar 4.3**  
**Diagram Tabulasi Hasil Validasi Oleh Ahli Media**



Berdasarkan diagram diatas dapat diketahui pada tahap I aspek pemrograman pemberoleh persentase sebesar 78%, sedangkan aspek tampilan memperoleh persentase 79%. Pada validasi tahap II setelah dilakukan revisi mengalami peningkatan, pada aspek pemrograman memperoleh persentase sebesar 93%, dan pada aspek tampilan memperoleh persentase sebesar 95%.

**c) Validasi Ahli Materi Tahap I**

**Tabel 4.4**  
**Hasil Validasi Oleh Ahli Materi**

No.	Aspek Yang Dinilai	Jumlah tiap aspek	Skor maksimal	Persentase	Kriteria
1.	Kesesuaian Materi dengan KI, KD, Indikator dan tujuan pembelajaran.	48	60	80%	Layak
2.	Kebenaran konsep materi	10	12	83%	Sangat layak
3.	Ketepatan cakupan materi	10	12	83%	Sangat layak
4.	Penyampaian materi yang urut	9	12	75%	Layak
5.	Kesesuaian gambar/video untuk memperjelas materi	9	12	75%	Layak
6.	Aspek bahasa	31	36	86%	Sangat layak
Jumlah total		117			
Skor maksimal		144			
Persentase		81%			
Kriteria		Sangat layak			

*Sumber: Dokumentasi pribadi penelitian*

Berdasarkan hasil validasi yang dilakukan oleh tiga validator ahli materi diketahui bahwa untuk aspek kesesuaian materi dengan KI, KD, indikator dan tujuan pembelajaran memperoleh skor 48 dengan skor maksimal 60 sehingga diperoleh persentasenya sebesar 80%. Pada aspek kebenaran konsep materi dan Aspek ketepatan cakupan materi sama-sama memperoleh skor sebesar 10 dengan skor maksimal 12, sehingga persentase kedua aspek tersebut sebesar 83%. Selanjutnya Aspek penyampaian materi yang urut dan aspek kesesuaian gambar/video untuk memperjelas materi, sama-sama memperoleh skor 9 dengan



skor maksimal sebesar 12, sehingga persentase yang diperoleh kedua aspek tersebut sebesar 75%. Terakhir untuk aspek bahasa memperoleh skor 31 dari jumlah skor maksimal sebesar 36 sehingga persentase yang diperoleh yaitu 86%.

Dari enam aspek yang dinilai oleh ahli materi dinyatakan sangat layak, dengan jumlah total nilai 117 dan skor maksimal 144 maka secara keseluruhan persentase dari ahli materi adalah 81%. Mengacu pada tabel 3.13 kriteria interpretasi kelayakan produk maka hasil validasi materi tahap I dinyatakan sangat layak dari segi materi, namun dengan catatan adanya beberapa revisi yang harus dilakukan.

#### **d) Validasi Ahli Materi Tahap II**

**Tabel 4.5**  
**Hasil Validasi Oleh Ahli Materi Tahap II**

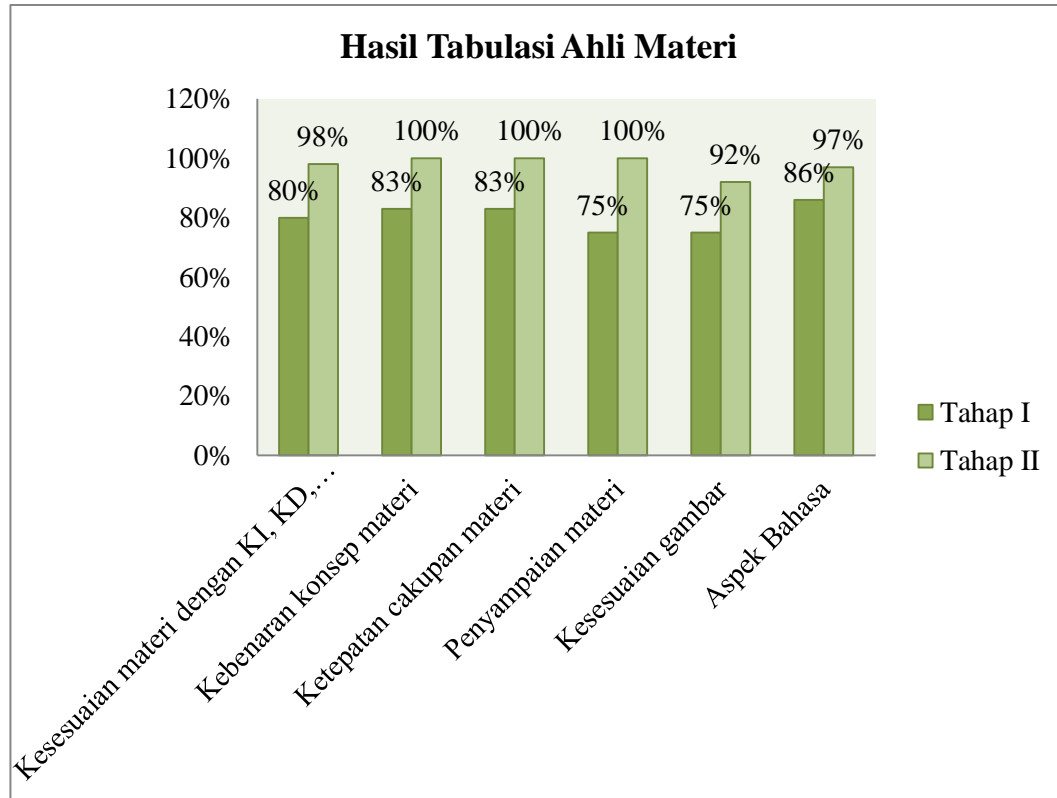
No.	Aspek Yang Dinilai	Jumlah tiap aspek	Skor maksimal	Persentase	Kriteria
1.	Kesesuaian Materi dengan KI, KD, Indikator dan tujuan pembelajaran.	59	60	98%	Sangat layak
2.	Kebenaran konsep materi	12	12	100%	Sangat layak
3.	Ketepatan cakupan materi	12	12	100%	Sangat layak
4.	Penyampaian materi yang urut	12	12	100%	Sangat layak
5.	Kesesuaian gambar/video untuk memperjelas materi	11	12	92%	Sangat layak
6.	Aspek bahasa	35	36	97%	Sangat layak
Jumlah total		117			
Skor maksimal		144			
Persentase		98%			
Kriteria		Sangat layak			

*Sumber: Dokumentasi pribadi penelitian*

Berdasarkan tabel 4.5 diketahui hasil validasi oleh ahli materi pada aspek kesesuaian Materi dengan KI, KD, Indikator dan tujuan pembelajaran, memperoleh skor 59, dengan skor maksimal sebesar 60 sehingga diperoleh persentase sebesar 98%. Untuk aspek kebenaran konsep materi, ketepatan cakupan materi, dan aspek penyampaian materi yang urut sama-sama memperoleh skor 12, dari jumlah skor maksimal 12, sehingga ketiga aspek tersebut persentasenya sebesar 100%, adapun aspek kesesuaian gambar/video untuk memperjelas materi memperoleh skor sebesar 11, dengan jumlah skor maksimal sebesar 12, persentase yang diperoleh yaitu 92%. Terakhir aspek bahasa, skor yang diperoleh berjumlah 35, dengan skor maksimal 36, persentase yang diperoleh yaitu 98%. secara keseluruhan jumlah persentase yang diperoleh dari tiga validator ahli materi sebesar 98%. Mengacu pada tabel 3.13 kriteria interpretasi kelayakan produk maka hasil validasi materi tahap II dinyatakan sangat layak dari segi materi. Angka tersebut menunjukkan adanya peningkatan dari validasi tahap I yang hanya memperoleh persentase 81%, dari layak menjadi sangat layak.

Tabulasi hasil validasi tahap I dan Tahap II yang dilakukan oleh ahli materi terhadap produk yang penulis buat akan disajikan dalam bentuk diagram pada gambar 4.4 di bawah ini:

**Gambar 4.4**  
**Diagram Tabulasi Hasil Validasi Oleh Ahli Materi**



Berdasarkan diagram tabulasi di atas dapat diketahui adanya peningkatan hasil validasi yang dilakukan oleh ahli materi, pada tahap I aspek Kesesuaian materi dengan KI, KD, indikator dan Tujuan Pembelajaran memperoleh persentase sebesar 80%, mengalami peningkatan di tahap II sebesar 98%. Pada aspek Kebenaran konsep materi dan Ketepatan cakupan materi di tahap I memperoleh persentase sebesar 83%. Sementara di tahap II mengalami peningkatan persentasenya menjadi 100%. Aspek Penyampaian materi di tahap I memperoleh persentase sebesar 75%, di tahap II meningkat menjadi 100%. Aspek Kesesuaian gambar di tahap I memperoleh persentase sebesar 75% di tahap II

persentase meningkat menjadi 92%. Pada Aspek Bahasa persentase di tahap I sebesar 86%, mengalami peningkatan di tahap II sebesar 97%.

**e) Hasil Validasi Oleh Praktisi Pendidikan**

**Tabel 4.6**  
**Hasil Penilaian Oleh Guru PAI**

No.	Aspek Yang Dinilai	Jumlah Tiap Aspek	Skor Maksimal	Persentase	Kriteria
1.	Perumusan tujuan pembelajaran	23	24	96%	Sangat layak
2.	Kesesuaian materi dengan KI, KD, Indikator, dan Tujuan Pembelajaran	31	32	97%	Sangat layak
3.	Aspek kulaitas	22	24	92%	Sangat layak
4.	Aspek efektivitas	26	32	81%	Sangat layak
5.	Aspek penyajian	31	32	97%	Sangat layak
Jumlah total		133			
Jumlah maksimal		144			
Persentase		92%			
Kriteria		Sangat layak			

*Sumber: Dokumentasi pribadi penelitian*

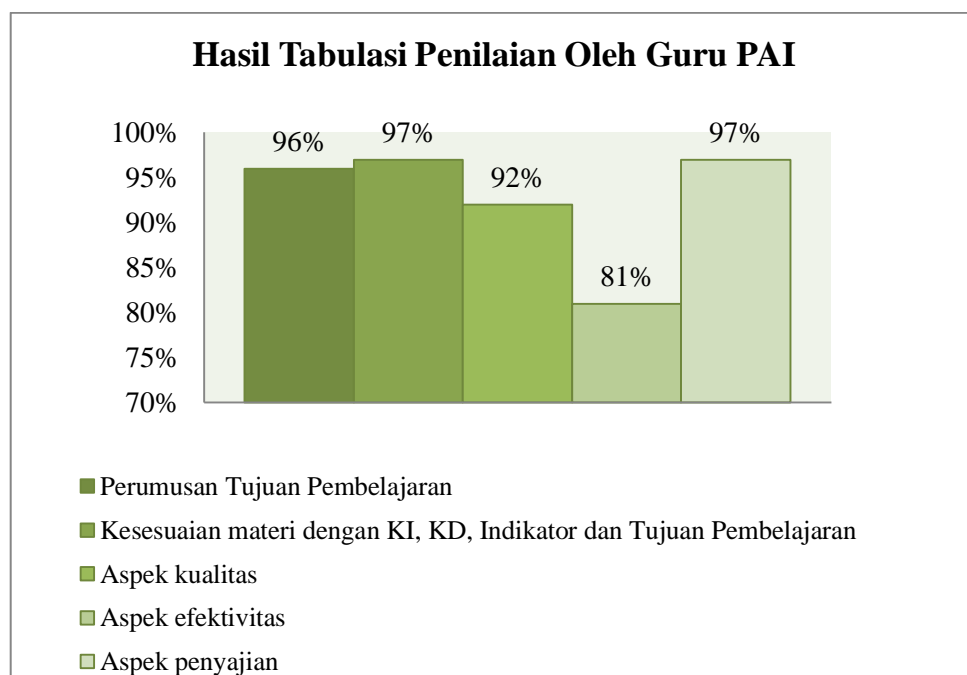
Berdasarkan tabel hasil penilaian oleh praktisi pembelajaran diperoleh nilai pada aspek perumusan tujuan pembelajaran sebesar 23, dengan jumlah skor maksimal yaitu 24. Sehingga besar persentasenya adalah 96%. Untuk aspek kesesuaian materi dengan KI, KD, Indikator, dan Tujuan Pembelajaran memperoleh nilai sebesar 31, dengan jumlah skor maksimal 32. Persentasenya yaitu 97%. Selanjutnya aspek kualitas memperoleh nilai sebesar 22, dengan skor

maksimal sebesar 24. Persentasenya adalah 92%. Pada aspek efektivitas memperoleh nilai 26, dengan skor maksimal berjumlah 32. Persentase yang diperoleh yaitu 81%. Terakhir aspek penyajian memperoleh nilai sebesar 31, dengan skor maksimal berjumlah 32. Persentase yang diperoleh yaitu 97 %.

Hasil penilaian dari kedua praktisi pembelajaran yaitu dua guru mata pelajaran PAI dinyatakan sangat layak. Dengan jumlah total nilai 133, dan skor maksimal 144, maka secara keseluruhan persentase dari praktisi pembelajaran adalah 92% dinyatakan sangat layak.

Tabulasi hasil penilaian yang dilakukan oleh ahli praktisi pendidikan terhadap produk yang penulis buat akan disajikan dalam bentuk diagram pada gambar 4.5 di bawah ini

**Gambar 4.5**  
**Diagram Tabulasi Hasil Penilaian Oleh Praktisi Pendidikan**



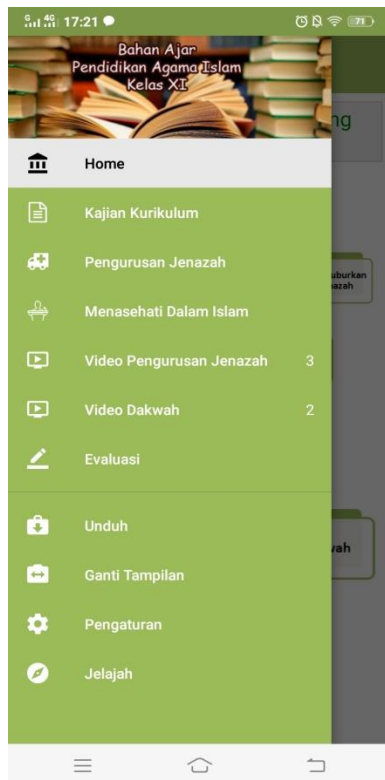
Berdasarkan diagram di atas, hasil penilaian yang dilakukan oleh dua guru PAI kelas XI di SMA Negeri 1 Sidomulyo pada aspek perumusan tujuan pembelajaran memperoleh persentase sebesar 96%, kesesuaian materi dengan KI, KD, Indikator dan tujuan pembelajaran 97%, aspek kualitas sebesar 92%, aspek efektivitas sebesar 81% dan aspek penyajian sebesar 97%. Berdasarkan tabel 3.13 penilaian yang telah dilakukan oleh dua guru mata pelajaran PAI, produk bahan ajar PAI kelas XI dinyatakan sangat layak.

## **5. Hasil Revisi Desain**

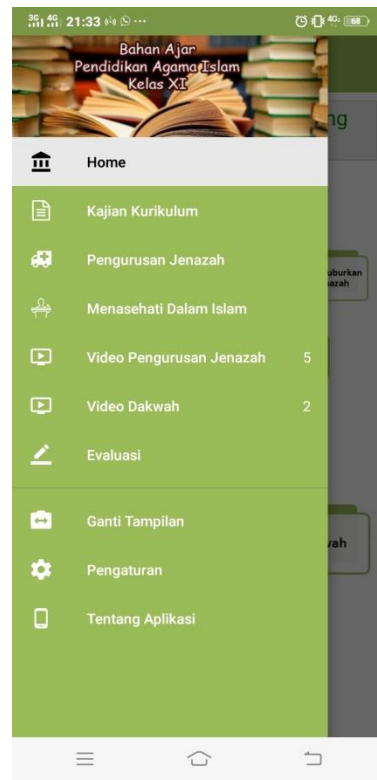
Sesudah tahap validasi produk yang dilakukan oleh ahli media dan ahli materi selesai, proses selanjutnya yaitu revisi desain. Karena pada saat tahap validasi produk didapatkan saran atau rekomendasi dari para validator guna menjadikan produk lebih baik lagi. Hasil revisi desain akan akan dijelaskan sebagai berikut:

### **a. Hasil Revisi Ahli Media**

Hasil revisi ahli media berupa perbaikan dan saran terhadap bahan ajar PAI berbasis android, dari ketiga validator ahli media yaitu bapak Bapak Haris Budiman, M.Pd., Bapak Bayu Cahyonoatmoko Putroaji, S.TM.M., dan Bapak Dr. H. Agus Jatmiko telah memberikan masukan-masukan terhadap desain aplikasi, beberapa hasil validasi media dapat dilihat pada gambar berikut ini:

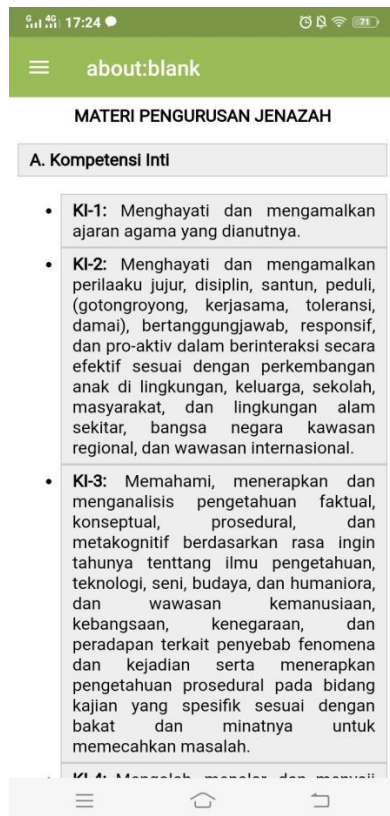


*Gambar 4.5 tampilan aplikasi sebelum revisi*

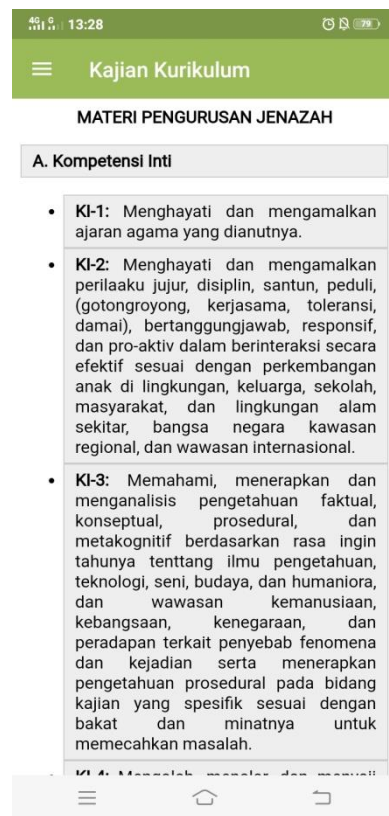


*Gambar 4.6 tampilan aplikasi setelah revisi*

Berdasarkan saran dari validator ahli media, terdapat perubahan pada menu-menu yang ada di dalam aplikasi, menu unduh yang fungsinya untuk menyimpan video yang telah diunduh dari aplikasi dihapuskan. Karena menurut validator Bapak Dr. H. Agus Jatmiko hal tersebut tidak perlu karena video yang telah diunduh secara otomatis sudah tersimpan ke galeri handphone masing-masing peserta didik, kemudian menu jelajah dihapus, dan digantikan dengan menu tentang aplikasi yang berisi nama pembuat dan detail aplikasi. Hasil revisi berikutnya dapat dilihat pada gambar dibawah ini:



Gambar 4.7 tampilan aplikasi sebelum revisi



Gambar 4.8 tampilan aplikasi setelah revisi

berdasarkan gambar di atas pada tampilan sebelum revisi belum diberi judul dibagian atas masih bertuliskan *about:blank*, maka validator menyarankan untuk setiap menu aplikasi diberi judul dibagian atas, guna lebih memperjelas. Kemudian bapak haris budiman, M.Pd menyarankan agar nanti di dalam proses pembelajaran agar tetap membawa buku paket atau buku penunjang sebagai sumber belajar lainnya, sebagai antisipasi apabila ada gangguan pada jaringan internet.

#### b. Hasil Revisi Ahli Materi

Selain terdapat revisi pada bagian desain aplikasi, ada pula revisi pada bagian isi bahan ajar yang telah penulis susun. Dari ketiga validator ahli media



yaitu: Bapak M. Indra Saputra, M.Pd., Bapak Dr. Zulhanan, MA., dan Ibu Dra. Uswatun Khasanah, M.Pd.I., didapatkan beberapa saran serta masukan pada bagian isi bahan ajar, saran serta masukan tersebut dapat di lihat pada tabel 4.6 di bawah ini:

**Tabel 4.6 Hasil Revisi oleh Ahli Materi**

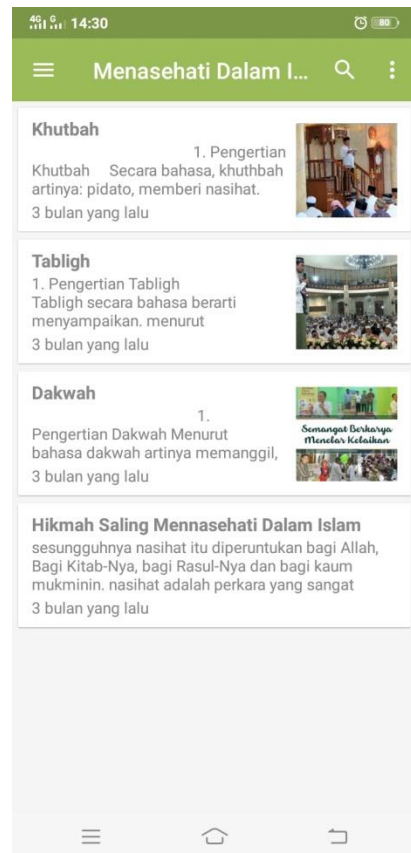
No.	Nama Validator	Saran/ perbaikan
1.	M. Indra Saputra, M.Pd.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Apabila dicantumkan hadits, pada bahan ajar maka cantumkan lah sanad, matan dan perawinya.</li> <li>• Pada setiap penulis kata “Islam” huruf ‘i’ harus kapital.</li> </ul>
2.	Dr. Zulhanan, MA.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Tambahkan referensi agar bahan ajar layak dijadikan acuan.</li> </ul>
3.	Dra. Uswatun Khasanah, M.Pd.I.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Isi materi ditambahkan sesuai indikator pembelajaran.</li> <li>• Sistematisasikan atau runtutkan materi agar mudah difahami.</li> <li>• Pada materi tambahkan contoh-contoh konkrit dan kekinian.</li> </ul>

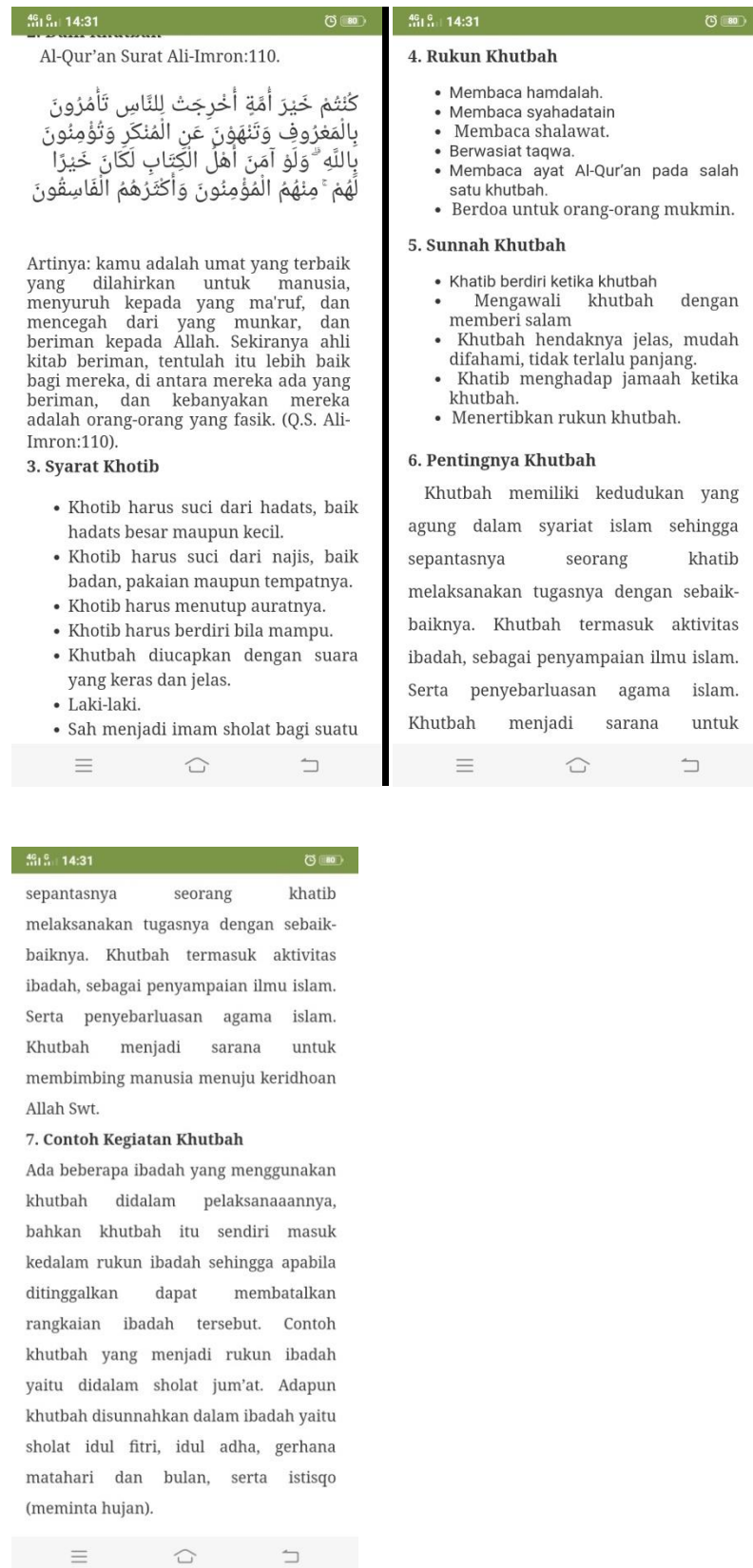
*Sumber: Dokumentasi pribadi penelitian*

Beberapa gambar produk setelah di validasi oleh ahli materi dapat dilihat sebagai berikut:









Gambar 4.9 isi bahan ajar berbasis android setelah revisi

c. Hasil Revisi Oleh Praktisi Pendidikan

Menurut kedua guru mata pelajaran PAI kelas XI di SMA Negeri 1 Sidomulyo yaitu Ibu Siti Zuliyah, S.Ag., dan Bapak Agung Supriyono, S.Pd., bahan ajar berbasis android yang sudah penulis buat, dinyatakan sangat layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran, sehingga tidak ada revisi yang harus dilakukan oleh penulis.

**6. Hasil Uji Coba Produk Oleh Peserta didik**

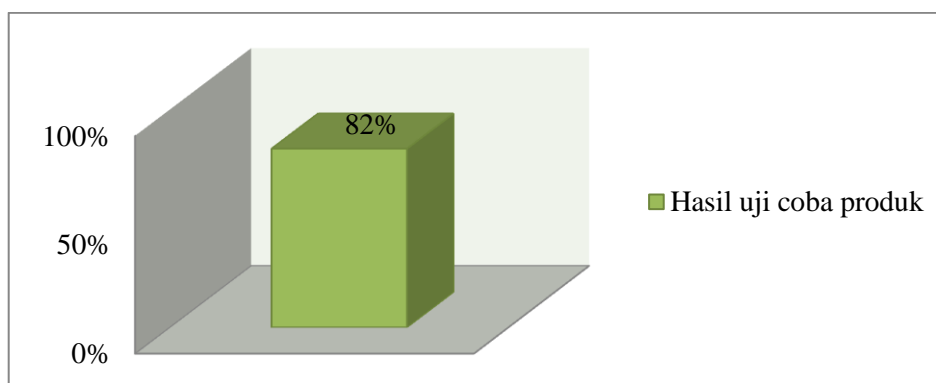
Uji coba produk dilakukan pada peserta didik kelas XI MIPA 4 yang berjumlah 35 orang. Namun karena di kelas tersebut ada 1 orang beragama hindu dan 2 orang beragama kristen maka yang menjadi responden untuk mengetahui kelayakan produk berbentuk aplikasi Bahan Ajar PAI Kelas XI sebanyak 32 peserta didik. Pada tahap ini peneliti membagikan angket tanggapan peserta didik terhadap bahan ajar berbasis android kelas XI di SMA Negeri 1 Sidomulyo. Kemudian peneliti memberikan ulangan harian guna mengetahui apakah terdapat peningkatan hasil belajar dengan menggunakan bahan ajar berbasis android kelas XI di SMA Negeri 1 Sidomulyo.

a. Hasil Tanggapan Peserta Didik Terhadap Bahan Ajar Berbasis Android.

Setelah produk selesai melalui tahap validasi yang dilakukan oleh ahli media, ahli materi dan praktisi pendidikan selajutnya penulis memberikan angket tanggapan kepada peserta didik kelas XI MIPA 4 selaku responden dalam penelitian ini. Angket tanggapan peserta didik ini bertujuan untuk mengetahui respon peserta didik terhadap produk dan mengetahui bagaimana kelayakan

produk bahan ajar PAI kelas XI. Uji coba produk dilakukan di kelas XI MIPA 4 dengan jumlah responden sebanyak 32 peserta didik. Tabulasi uji coba produk bahan ajar PAI kelas XI bisa dilihat pada gambar 4.10

**Gambar 4.10**  
**Diagram Tabulasi Uji Coba Produk**



Berdasarkan gambar diagram 4.10 diketahui hasil uji coba produk bahan ajar PAI kelas XI yang dilakukan memperoleh persentase sebesar 82% dan berdasarkan tabel 3.13 kriteria interpretasi kelayakan produk maka hasil uji coba produk dinyatakan sangat layak. namun ada beberapa peserta didik yang menyatakan bahan ajar berbasis android belum dinyatakan sangat layak karena dalam penggunaannya terkendala dengan jaringan internet yang tidak selalu lancar.

b. Hasil Ulangan Harian Setelah Menggunakan Bahan Ajar Berbasis Android

Untuk mengetahui apakah ada peningkatan hasil belajar dengan menggunakan bahan ajar berbasis android kelas XI di SMA Negeri 1 Sidomulyo, penulis melakukan tes pada ranah kognitif, peserta didik mengerjakan soal latihan berbentuk essay pada materi Bab pengurusan jenazah dan Bab saling menasehati dalam Islam masing-masing soal berjumlah 10 butir soal. Penulis melakukan

penskoran menggunakan rubik, karena dengan menggunakan rubik penilaian, guru dapat melakukan penilaian secara objektif dan konsisten menggunakan kriteria yang jelas.<sup>76</sup> Untuk mengetahui hasil belajar setelah menggunakan bahan ajar berbasis android dapat dilihat pada tabel 4.7 di bawah ini:

**Tabel 4.7**  
**Hasil Ulangan Harian**

No.	Nama	Pengurusan Jenazah	Keterangan	Saling Menasehati Dalam Islam	Keterangan
1	Ana Nur Baiti	60	belum lulus	60	belum lulus
2	Andita Muniarti	60	belum lulus	75	lulus
3	Anis Salsabila	85	lulus	85	lulus
4	Aria Wibisono	80	lulus	60	belum lulus
5	Azzahra Kinanti	80	lulus	70	lulus
6	Bagus Mustain	50	belum lulus	85	lulus
7	Della Furi Wulan	90	lulus	75	lulus
8	Dian Ayu Widia	85	lulus	85	lulus
9	Diana Hermawati	75	lulus	55	belum lulus
10	Dido Aji Sukma	90	lulus	85	lulus
11	Faiz Hafidz Irfan	50	belum lulus	65	lulus
12	Febriansyah	90	lulus	70	lulus
13	Geaga Argantara	70	lulus	80	lulus
14	Heni Lestari	80	lulus	90	lulus
15	Linda Nurcahyani	75	lulus	85	lulus
16	Masni Nur Afriyani	80	lulus	75	lulus
17	Nanda Aulia S.	80	lulus	90	lulus
18	Novita Rahmalia	85	lulus	80	lulus
19	Nur'ani Saputri	80	lulus	80	lulus
20	Ratna Ari Fadila	80	lulus	85	lulus

<sup>76</sup> Luh Made Yulyantari, STIKOM Bali, "Penilaian Essai Menggunakan Rubik Penilaian", ( *Konferensi Nasional Sistem & Informatika, 10 Agustus 2017*), h. 70.

21	Ridho Pangestu	90	lulus	70	lulus
22	Rizki Mandela	55	belum lulus	75	lulus
23	Sephia Wulandari	100	lulus	80	lulus
24	Siti Aisah	80	lulus	85	lulus
25	Siti Nurhalimah	85	lulus	85	lulus
26	Tantri Kusuma	85	lulus	90	lulus
27	Tasya Riani Annisa	60	belum lulus	60	belum lulus
28	Ummu Ghaida	90	lulus	80	lulus
29	Valleria Valentina	85	lulus	75	lulus
30	Widia Novalia Astuti	85	lulus	90	lulus
31	Winda Yogista	50	belum lulus	60	belum lulus
32	Wulan Dwi Astuti	90	lulus	90	lulus
Jumlah		$x \geq 65$ = 25 78%	$x < 65$ = 7 22%	$x \geq 65$ = 27 84%	$x < 65$ = 5 16%

*Sumber: Dokumentasi pribadi penelitian*

Berdasarkan hasil ulangan harian di atas, dengan menggunakan bahan ajar berbasis android yaitu “Bahan Ajar PAI Kelas XI” hasil belajar peserta didik menjadi meningkat.

## 7. Hasil Revisi Produk

Karena penelitian ini hanya sampai tujuh langkah maka, revisi produk merupakan langkah ke tujuh atau dikatakan langkah terakhir dalam penelitian ini, Pada hasil uji coba produk tahap akhir tidak ditemui saran atau penambahan pada produk yang telah penulis buat. Sehingga penulis tidak melakukan revisi produk tahap akhir. Nilai kelayakan pada produk bahan ajar berbasis android pada tahap uji coba mendapat penilaian sangat layak yaitu dengan persentase sebesar 82%. Hasil ini menunjukkan bahwa aplikasi “Bahan Ajar PAI Kelas XI” layak dijadikan bahan ajar untuk peserta didik kelas XI.



## B. Pembahasan

Pendidikan Agama Islam mempunyai kedudukan yang penting dalam sistem pendidikan nasional, yang mana pendidikan nasional berfungsi untuk mengembangkan kemampuan peserta didik supaya menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokrasi serta bertanggung jawab.<sup>77</sup> Maka untuk pencapaian tujuan tersebut, seorang guru menjadi salah satu faktor penting untuk keberhasilan di dalam proses pembelajaran. Guru harus memiliki kemampuan di dalam mendesain bahan ajar, memilih dan menggunakan metode pembelajaran dan sebagainya. Sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dan hasil belajar yang didapatkan sesuai dengan harapan.

Pendidik adalah ujung tombak serta kunci untuk pencapaian misi pembaharuan pendidikan. guru menjadi pusat untuk mengarahkan dan mengatur serta menciptakan kegiatan pembelajaran untuk mencapai apa yang menjadi tujuan pendidikan, guru dituntut menjadi seorang pendidik yang kreatif, dan profesional.<sup>78</sup> Belajar merupakan kegiatan yang utuh yang terjadi pada setiap diri manusia, proses belajar terbentuk karena adanya respon antara seseorang dengan lingkungannya. Bukti seseorang sudah belajar yaitu adanya perubahan pada tingkah laku seseorang. Kegiatan pembelajaran yang baik, efektif serta tidak

---

<sup>77</sup> Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional (UU RI No. 20 Th. 2003), (Jakarta: Sinar Grafika, 2011), h.7.

<sup>78</sup> Ahmad Luviadi, Akmaluddin, "Upaya Meningkatkan Hasil Belajar PAI Melalui Metode Demonstrasi Pada Siswa Kelas II sd Negeri 1 Campang Kecamatan Gisting Kabupaten Tanggamus TP. 2015/2016", (*Al-Tadzkiyyah: Jurnal Pendidikan Islam*, Volume 7, November 2016), h. 95

membosankan bagi peserta didik banyak dipengaruhi oleh beberapa faktor diantaranya yaitu: pendidik, karakteristik peserta didik, metode pembelajaran, sarana belajar, serta sumber belajar. Secara khusus dengan sumber belajar tentu akan mendukung terhadap proses pembelajaran. Salah satu sumber belajar tersebut yaitu bahan ajar.<sup>79</sup> Bahan ajar yaitu seperangkat pembelajaran yang bertolak pada kurikulum yang berlaku untuk mencapai kompetensi inti dan kompetensi dasar yang sudah ditentukan.<sup>80</sup>

Dunia pendidikan sudah semakin berkembang ditandai dengan kemajuan teknologi yang semakin pesat, menuntut guru agar lebih kreatif untuk menciptakan proses pembelajaran yang dikaitkan dengan kemajuan teknologi tersebut. Guna menciptakan suasana belajar yang aktif, karena kemajuan teknologi harus dimanfaatkan sebaik-baiknya, pendidik dan peserta didik bisa menggunakan sarana internet dalam menunjang efektifitas kegiatan belajar dan mengajar. Penggunaan ponsel pintar di Indonesia terus meningkat, salah satu lembaga riset mengatakan bahwa Indonesia ada di peringkat ke-6 dalam daftar penggunaan *smartphone* terbesar di dunia. Data itu didapatkan dari analisis kawakan Horace H. Dediu melalui blognya, *asymco.com*. Yang menggunakan *smartphone* terdiri dari berbagai kalangan mulai dari orang dewasa sampai pelajar<sup>81</sup>.

---

<sup>79</sup> Harist Budiman, "Penggunaan Media Visual Dalam Proses Pembelajaran", (*Al-Tadzkiyyah: Jurnal Pendidikan Islam*, Volume 7, November 2016), h. 15.

<sup>80</sup> Nurdyansyah, Nahdliyah Mutala'iah, "Pengembangan Bahan Ajar Modul Ilmu Pengetahuan Alam bagi Siswa Kelas IV Sekolah Dasar", (Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Sidoarjo. Jl. Mojopahit 666B Sidoarjo), h.3

<sup>81</sup> Siti Shofiyah, "Pengaruh Penggunaan Android Dan E-learning Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran IPS Siswa Kelas VIII SMPN 3 Kepanjen Malang, (*Skripsi Mahasiswa Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang*)

Penggunaan *smartphone* pada kalangan pelajar akan menimbulkan dampak positif dan dampak negatif. Tren android menjadi salah satu masalah bagi pelajar apabila android tersebut hanya digunakan untuk mengakses media sosial, dan game secara berlebihan. Pengendalian hawa nafsu sangatlah diperlukan dalam penggunaan Handpone android, di dalam Al-Qur'an telah dijelaskan mengenai pengendalian hawa nafsu, yaitu terdapat pada surat An-Nazi'at ayat 40-41 yaitu sebagai berikut:

وَأَمَّا مَنْ خَافَ مَقَامَ رَبِّهِ وَنَهَى النَّفْسَ عَنِ الْهَوَىٰ ۖ فَإِنَّ الْجَنَّةَ هِيَ  
الْمَأْوَىٰ ﴿٤١﴾

Artinya: dan Adapun orang-orang yang takut kepada kebesaran Tuhannya dan menahan diri dari keinginan hawa nafsunya, Maka Sesungguhnya syurgalah tempat tinggal(nya).

Ayat di atas menjelaskan bahwasanya apabila seseorang dapat menahan hawa nafsunya, mereka akan Allah hadiahkan surga. Kaitannya dengan penggunaan handphone android yaitu, peserta didik diharapkan bisa mengendalikan hawa nafsu dalam penggunaannya, sehingga bisa mendatangkan kebaikan di dalam kehidupan mereka.

Fungsi android saat ini menjadi lebih luas, khususnya untuk bidang pendidikan. Lukluk Luhuring Santoso mengungkapkan, “Android plus pendidikan memungkinkan kita membuat sebuah kolaborasi pembelajaran, yaitu sebuah lingkungan belajar dimana banyak orang bergabung mengerjakan suatu pekerjaan secara bersama-sama, saling memberi umpan balik sehingga, menghasilkan sesuatu yang sempurna”. Android merupakan system yang hebat, banyak ragam fitur serta aplikasi untuk pendidikan.

di bawah ini penulis akan memaparkan kelebihan dari android diantara kelebihan-kelebihan tersebut yaitu:

1. System operasi yang bersifat open source, hal ini memungkinkan penggunanya untuk membuat software sendiri.
2. Tampilan yang elegant, sehingga penggunanya tidak mudah bosan.
3. Bersifat multitasking, yaitu bisa menjalankan browsing dll, sambil mendengarkan lagu.
4. Widget, yang memiliki peran untuk memudahkan pengguna saat melakukan setting atau memilih aplikasi yang akan dijalankan.

Kemudian menurut Yu, android mempunyai dampak positif yaitu sebagai berikut:

1. Bisa dipakai untuk perpustakaan online, sehingga menghilangkan jarak pengetahuan antara pendidik dengan peserta didik. Pelajar bisa mengakses bermacam pelajaran.
2. Bisa dipakai untuk tujuan khusus yang berbeda-beda karena banyak aplikasi yang terdapat di dalamnya.<sup>82</sup>

Memanfaatkan android dalam proses pembelajaran dapat memberikan manfaat bagi semua pihak, termasuk guru dan peserta didik. Android menjadi populer karena mudah digunakan dan banyak aplikasi yang mendukung. Android bisa menghadirkan sumber-sumber pengetahuan, yang mampu menambah wawasan serta pemahaman peserta didik. Pemahaman peserta didik terhadap materi yang diajarkan akan bermuara pada hasil belajar yang diperoleh.

Android bisa dijadikan sumber belajar, ini menjadi bagian dari tugas pendidik, agar mampu menciptakan inovasi baru pada dunia pendidikan yang memanfaatkan kemajuan teknologi. Salah satu sumber belajar yang memanfaatkan tren android ialah, mengemas bahan ajar ke dalam bentuk aplikasi yang bisa diakses di android peserta didik.

---

<sup>82</sup> *Ibid*, h. 27-28.

Hasil belajar merupakan kemampuan yang didapatkan peserta didik pasca melewati proses pembelajaran. Setiap guru tentunya mengharapkan agar hasil belajar peserta didiknya meningkat. Didalam ajaran Islam dijelaskan agar umat muslim berlomba-lomba dalam hal kebaikan. Hal itu ada di dalam Al-Qur'an surat Al-Baqarah ayat 148 yang berbunyi:

وَلِكُلِّ وِجْهَةٌ هُوَ مُوَلِّيهَا ۖ فَاسْتَبِقُوا الْخَيْرَاتِ ۚ أَيْنَ مَا تَكُونُوا يَأْتِ بِكُمُ اللَّهُ جَمِيعًا ۚ  
إِنَّ اللَّهَ عَلَىٰ كُلِّ شَيْءٍ قَدِيرٌ ﴿١٤٨﴾

Artinya: dan bagi tiap-tiap umat ada kiblatnya (sendiri) yang ia menghadap kepadanya. Maka berlomba-lombalah (dalam membuat) kebaikan. di mana saja kamu berada pasti Allah akan mengumpulkan kamu sekalian (pada hari kiamat). Sesungguhnya Allah Maha Kuasa atas segala sesuatu.

Ayat tersebut bermakna agar setiap individu berlomba-lomba dalam melakukan kebaikan, termasuk belajar, dalam hal belajar peserta didik harus bersaing untuk mendapatkan hasil belajar yang baik. Karena hal tersebut juga merupakan kebaikan.

Banyak faktor yang mempengaruhi hasil belajar diantara yaitu faktor intern meliputi faktor jasmani, psikologis, kelelahan. Dan faktor ekstern meliputi keluarga, sekolah, faktor sekolah didalamnya yaitu metode mengajar, kurikulum, pendidik, bahan ajar, dan media pembelajaran, dan Faktor masyarakat. Banyak hal yang mempengaruhi hasil belajar, maka guru harus memperhatikan faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar tersebut.<sup>83</sup>

Upaya peningkatan hasil belajar bisa dilakukan dengan memasukkan multimedia ke dalam bahan ajar sehingga menjadi bahan ajar yang memiliki

---

<sup>83</sup> *Ibid*, h. 21-23.

variasi baru dalam pembelajaran guna memberikan ketertarikan peserta didik didalam menggunakannya. multimedia menurut Smaldino dkk. merupakan penggunaan berbagai bentuk media seperti audio, video, gambar, teks, animasi dan lain sebagainya secara bersamaan dalam satu kemasan sehingga dapat memberikan pembelajaran mandiri. Hasrul menyatakan diharapkan dengan menggunakan bahan ajar multimedia dapat membangkitkan motivasi dan rangsanagan kegiatan belajar.<sup>84</sup> Membuat bahan ajar kedalam bentuk aplikasi adroid merupakan salah satunya, yang mana aplikasi tersebut memasukan multimedia seperti terdapat gambar, video, dan teks di dalamnya.

Berdasarkan teori-teori yang sudah dipaparkan di atas maka penulis telah membuat produk berupa bahan ajar berbasis android yaitu aplikasi Bahan Ajar PAI Kelas XI. Dalam proses pengembangan peneliti menggunakan model Borg&Gall yang telah dimodifikasi oleh Sugiyono menjadi 7 langkah. Tahapan awal yaitu mengumpulkan informasi melalui prapenelitian ke SMA Negeri 1 Sidomulyo. Hasil pada pra penelitian didapatkan bahwasanya bahan ajar yang digunakan sekolah masih sebatas buku paket, yang muatan materinya masih terlalu ringkas. Sehingga perlu adanya inovasi baru dengan memanfaatkan potensi yang ada yaitu maraknya penggunaan handphone android dikalangan pelajar, khususnya anak Sekolah Menengah Pertama (SMA).

Dalam mendesain bahan ajar berbasis android, langkah awal yang peneliti lakukan ialah merangkum materi pengurusan jenazah, dan materi saling

---

<sup>84</sup> Mohammad Arfi Setiawan, I Wayan Daasna, dan Siti Mar'fu'ah, "Pengaruh Bahan Ajar Multimedia Terhadap Hasil Belajar Dan Persepsi Mahasiswa Pada Matakuliah Kimia Organik I", (*Jurnal Pendidikan Teori, Penelitian, dan Pengembangan*, Volume 1, No. 4 April 2016), h. 746

menasehati dalam Islam dari beberapa referensi yang kemudian ditulis kedalam blog pribadi penulis. Selanjutnya membuat aplikasi melalui App.Yet, sehingga materi yang sudah dibuat melalui blog tersebut dimasukan kedalam aplikasi yang penulis buat, penulis juga menyiapkan beberapa logo sebagai identitas untuk beberapa sub menu yang ada di dalam aplikasi. Setelah selesai mendesain dan memasukan materi, video, gambar, evaluasi bentuk soal, dan hal-hal lainnya yang menunjang aplikasi bahan ajar yang akan dibuat, maka bahan ajar di convert kedalam bentuk *apk*, kemudian merilisnya ke playstore.

Produk yang sudah dibuat kemudian divalidasi oleh bebrapa ahli, yaitu ahli media, ahli materi dan dilakukan penilaian oleh praktisi pendidikan dalam hal ini dilakukan oleh dua guru mata pelajaran PAI di SMA Negeri 1 Sidomulyo.

#### 1. Hasil Validasi Produk Oleh Ahli Media

Pada tahap validasi yang dilakukan oleh ahli media terdapat 15 aspek penilaian. dari hasil validasi tersebut diperoleh beberapa masukan dan saran yang dijadikan bahan revisi desain, produk yang sudah direvisi sudah mengikuti saran dan masukan dari para validator. Hasil penilaian dari ketiga ahli media ini secara keseluruhan pada tahap I sebesar 78%. Dengan nilai persentase tersebut maka bahan ajar PAI kelas XI dinyatakan layak. Kemudian pada tahap II nilai dari ketiga validator meningkat menjadi 94% dengan kriteria menjadi sangat layak.

#### 2. Hasil Validasi Produk Oleh Ahli Materi

Pada tahap validasi yang dilakukan oleh ahli media terdapat 12 aspek penilaian. dari hasil validasi tersebut diperoleh beberapa masukan dan saran yang dijadikan bahan revisi pada bagian isi materi agar menjadi bahan ajar yang lebih

baik dan lebih layak ketika digunakan. Hasil validasi ahli materi pada tahap I memperoleh nilai sebesar 81% dinyatakan sangat layak. setelah dilakukan revisi, selanjutnya dilakukan validasi oleh ahli materi tahap II. Pada tahap II ini hasil penilaian yang diperoleh dari tiga validator ahli materi meningkat menjadi 98%, maka produk dinyatakan sangat layak.

### 3. Hasil Penilaian Oleh Praktisi Pendidikan

Pada tahap validasi yang dilakukan oleh ahli media terdapat 18 aspek penilaian. penilaian dari dua guru mata pelajaran PAI memperoleh persentase sebesar 92%. Berdasarkan persentase tersebut produk dinyatakan sangat layak oleh praktisi pendidikan.

### 4. Hasil Uji Coba Produk

Uji coba produk dilakukan pada peserta didik kelas XI MIPA 4 di SMA Negeri 1 Sidomulyo yang berjumlah 32 peserta didik, dengan menggunakan angket tanggapan peserta didik terhadap produk. Angket tersebut terdiri dari 12 pernyataan. Sebelum memberikan angket tanggapan tersebut, peneliti memperkenalkan produk yang telah dibuat, kemudian melakukan proses pembelajaran sesuai RPP yang telah dibuat sebelumnya.

Pada uji coba tersebut diperoleh nilai dalam bentuk persentase sebesar 82% dengan kategori sangat layak. aplikasi bahan ajar PAI kelas XI tersebut dapat digunakan dengan baik oleh peserta didik.



##### 5. Hasil Belajar Peserta Didik Setelah Menggunakan Bahan Ajar Berbasis Android.

Hasil belajar adalah tingkat keberhasilan yang dicapai oleh peserta didik, dimana tingkat keberhasilan itu dapat dilihat setelah dilakukan kegiatan evaluasi atau penilaian. Penilaian merupakan salah satu kegiatan yang dilakukan untuk mengukur dan menilai tingkat pencapaian kurikulum. Penilaian digunakan untuk mengetahui kekuatan dan kelemahan yang ada dalam proses pembelajaran, yang bisa dijadikan sebagai dasar pengambilan keputusan.<sup>85</sup>

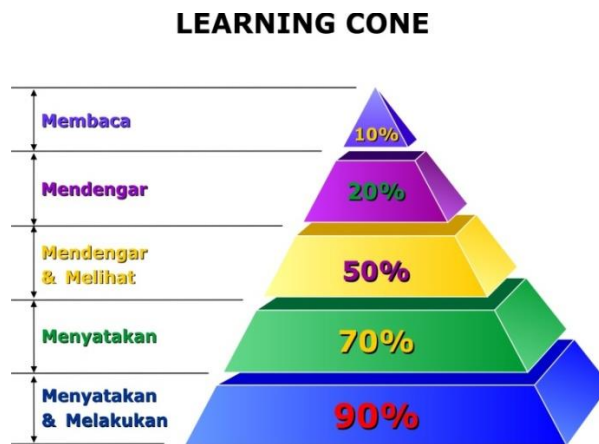
Dari 32 peserta didik yang sudah melakukan proses pembelajaran menggunakan Bahan ajar PAI Kelas XI diketahui pada Ulangan Harian Bab Pengurusan jenazah terdapat 25 peserta didik dinyatakan lulus memperoleh nilai diatas KKM, sementara nilai dari 7 orang peserta didik belum tuntas karena masih dibawah KKM. Persentase ketuntasan ulangan harian pada Bab pengurusan jenazah sebesar 78% dinyatakan tinggi. Pada ulangan harian Bab saling menasehati dalam Islam terdapat 27 peserta didik dinyatakan lulus memperoleh nilai diatas KKM, sementara nilai dari 5 orang peserta didik belum tuntas karena masih dibawah KKM. Persentase ketuntasan ulangan harian pada Bab saling menasehati dalam Islam sebesar 84% dengan demikian dinyatakan sangat tinggi.

Adanya peningkatan hasil belajar setelah menggunakan bahan ajar yang baru, sejalan dengan teori Edgar Dale. Dimana Dale mengilustrasikan pengalaman belajar peserta didik melalui sebuah kerucut yang dikenal dengan kerucut pengalaman Dale. Seperti gambar 4.11 dibawah ini:

---

<sup>85</sup> Rijal Firdaos, *Desain Instrumen Pengukur Afektif*, (Bandar Lampung: CV. Anugrah Utama Raharja (AURA)), h.2

**Gambar 4.11**  
**Kerucut Pengalaman Belajar Dale<sup>86</sup>**



*Gambar kerucut pengalaman belajar dale*

Berdasarkan gambar kerucut pembelajaran di atas, belajar menggunakan bahan ajar berbasis android dapat meliputi hampir seluruh tingkatan pengalaman tersebut. Materi pada aplikasi Bahan Ajar PAI kelas XI yang dibuat utamanya berupa teks yang harus dibaca (berada pada puncak pucuk kerucut), kemudian di dalam aplikasi Bahan Ajar PAI kelas XI terdapat sub menu video pengurusan jenazah, dan video contoh khutbah, tabligh, dan dakwah. Yang berupa audio visual (berada pada tingkatan mendengar&melihat), kemudian dari hasil pengamatan video tersebut dapat disimulasikan untuk meningkatkan motorik peserta didik, karena pengalaman diperoleh dari pemutaran video dan kemudian dipraktikkan (berada pada tingkatan dasar kerucut). Menurut Edgar Dale ada keterkaitan antara bahan dan proses pembelajaran, sehingga setelah memiliki bahan ajar yang menarik, pendidikpun harus mampu mengemas proses pembelajaran agar pembelajaran berjalan dengan baik, dengan cara pemilihan metode dan strategi pembelajaran yang tepat.

---

<sup>86</sup> M. Miftah, "Fungsi, Dan Peran Media Pembelajaran Sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Belajar Siswa", (*Jurnal Kwangsan*, Volume 1, No. 2, Desember 2013)

Produk berbentuk aplikasi Bahan Ajar Kelas XI yang telah dibuat memiliki beberapa manfaat dibandingkan dengan bahan ajar yang berupa buku paket. Karena produk ini dibuat dan diakses menggunakan handphone android yang lebih praktis dan cenderung lebih diminati oleh peserta didik. aplikasi Bahan Ajar Kelas XI juga dilengkapi dengan quiz berupa soal pilihan ganda, yang dapat melatih peserta didik agar lebih memahami materi yang diajarkan.

Selain kelebihan yang disebutkan diatas, aplikasi Bahan Ajar Kelas XI juga tentunya tidak terlepas dari kekurangan yaitu hanya dapat digunakan oleh peserta didik yang sudah memiliki handphone android dengan adanya jaringan internet. Pada produk aplikasi Bahan Ajar Kelas XI yang dikembangkan mempunyai karakteristik yaitu:

- a. Aplikasi Bahan Ajar Kelas XI mudah digunakan, aplikasi ini mempunyai beberapa komponen yang terdiri dari:
  - 1) menu home
  - 2) menu kajian kurikulum
  - 3) menu Bab pengurusan jenazah
  - 4) menu Bab saling menasehati dalam islam
  - 5) menu video pengurusan jenazah
  - 6) menu video dakwah
  - 7) menu evaluasi
  - 8) menu ganti tampilan
  - 9) menu pengaturan
  - 10) menu tentang aplikasi
- b. Aplikasi Bahan Ajar Kelas XI dapat melatih kemandirian peserta didik, karena dapat belajar dimana dan kapan saja tidak hanya terbatas di ruang kelas.
- c. Sesuai dengan teknologi, dan aplikasi ini sesuai dengan teori Edgar Dale yang sudah dijelaskan sebelumnya.

## **BAB V**

### **KESIMPULAN DAN SARAN**

#### **A. Kesimpulan**

Kesimpulan dari penelitian dan pengembangan ini adalah:

1. Pengembangan bahan ajar berbasis android kelas XI di SMA Negeri 1 Sidomulyo dibuat menggunakan App.Yet sebagai platfrom untuk membuat aplikasi yang berupa bahan ajar. Di dalam aplikasi ini terdapat komponen-komponen diantaranya: menu home, menu kajian kurikulum, menu Bab pengurusan jenazah, menu Bab saling menasehati dalam islam, menu video pengurusan jenazah, menu video dakwah, menu evaluasi, menu ganti tampilan, menu pengaturan, dan menu tentang aplikasi.
2. Untuk mengetahui tingkat kelayakan produk telah dilakukan tahap validasi desain, validasi materi, penilaian oleh praktisi pendidikan dan uji coba produk kepada peserta didik. Dari tiga ahli media, tiga ahli materi, dua guru PAI mendapat penilaian tanggapan dengan kriteria sangat layak. kemudian uji coba juga telah dilakukan kepada 32 peserta didik kelas XI MIPA 4 di SMA N 1 Sidomulyo, hasil dari uji coba tersebut produk Bahan Ajar PAI kelas XI dinyatakan sangat layak dengan nilai 82%.
3. Dengan menggunakan Bahan Ajar PAI kelas XI dinyatakan adanya peningkatan hasil belajar peserta didik, dengan persentase ketuntasan sebesar 78% dengan demikian tafsiran persentasenya dinyatakan tinggi. Untuk Bab pengurusan jenazah. Dan 84% untuk Bab saling menasehati dalam Islam tafsiran persentasenya dinyatakan sangat tinggi.

## **B. Saran**

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan bahan ajar berbasis android kelas XI di SMA Negeri 1 Sidomulyo terdapat beberapa saran diantaranya yaitu:

1. Kepada peserta didik: hendaknya memanfaatkan handphone android untuk menunjang pembelajaran, salah satunya dengan menggunakan aplikasi Bahan Ajar PAI kelas XI.
2. Kepada guru: Bahan Ajar PAI kelas XI dapat digunakan oleh guru sebagai salah satu sumber belajar untuk menyampaikan materi pada Bab Pengurusan jenazah dan Bab saling menasehati dalam islam di kelas XI. Selain itu Bahan Ajar PAI kelas XI yang telah dibuat oleh penulis bisa dijadikan rujukan untuk mengembangkan inovasi-inovasi baru agar menarik dan meningkatkan minat belajar peserta didik.
3. Kepada sekolah: hendaknya memiliki fasilitas signal internet yang memadai, agar pembelajaran yang membutuhkan akses internet menjadi mudah.
4. Kepada peneliti selanjutnya: dapat melanjutkan pengembangan bahan ajar berbasis android hingga tahap produksi masal untuk menguji coba keefektifan bahan ajar PAI kelas XI serta mengetahui pengaruhnya dalam meningkatkan kualitas pembelajaran PAI khususnya pada materi pengurusan jenazah dan saling menasehati dalam islam.

## DAFTAR PUSTAKA

- Adnan Nawawi. *Buku Saku Tuntunan Urusan Jenazah*. Bandar Lampung: Harakindo Publishing. 2016.
- Ahmad Luviadi. Akmaluddin. "Upaya Meningkatkan Hasil Belajar PAI Melalui Metode Demonstrasi Pada Siswa Kelas II sd Negeri 1 Campang Kecamatan Gisting Kabupaten Tanggamus TP. 2015/2016". *Al-Tadzkiyyah: Jurnal Pendidikan Islam*. Volume 7. November 2016.
- Andi Prastowo. *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*. Yogyakarta: Diva Press. 2014.
- Andi Zulkarnain, Nina Kadaritna, Lisa Tania. FKIP Universitas Lampung. "Pengembangan E-modul Teori Atom Mekanika Kuantum Berbasis WEB Dengan Pendekatan Saintifik". *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Kimia*. Volume 4 No. 4 Edisi April 2015.
- Azhar Arsyad. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers. 2015.
- Chairul Anwar. *Hakikat Manusia dalam Pendidikan*. Yogyakarta: SUKA-Press UIN Sunan Kalijaga. 2014.
- . *Teori-teori Pendidikan Klasik Hingga Kontemporer*. Yogyakarta: IRCiSoD. 2017.
- Departemen Agama RI. *Al-Qur'an dan Terjemahnya*. Bandung: Diponegoro. 2014.
- Dewi Ayu Sulistyaningrum. "Pengembangan *Quantum Teaching* Berbasis Video Pembelajaran *Camtasia* Pada Materi Permukaan Bumi dan Cuaca". *Jurnal Profesi Pendidikan Dasar*. Volume 4 No. 2, 2017.
- Dimiyati dan Mudjiono. *Belajar & Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta. 2013.
- Eko Putro Widoyoko. *Teknik Penyusun Instrument Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar. 2017.
- H. Sulaiman Rasjid. *Fiqh Islam (Hukum Fiqh Lengkap) Cet-67*. Bandung: Sinar Baru Algensindo. 2014.
- Harist Budiman. "Penggunaan Media Visual Dalam Proses Pembelajaran". *Al-Tadzkiyyah: Jurnal Pendidikan Islam*. Volume 7, November 2016.

- , Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung. “Peran Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Pendidikan”. *Al-Tadzkiyyah: Jurnal Pendidikan Islam*. Volume 8. Edisi 1 2017.
- Harjanto. *Perencanaan Pengajaran*. Jakarta: Rineka Cipta. 2011.
- <https://widisudharta.weebly.com/metode-penelitian-skripsi.html>.
- Ida Malati Sadjati. *Modul Hakikat Bahan Ajar*.IDK4009.
- Kementrian Agama RI. *Fiqih Pendekatan Saintifik Kurikulum 2013*. Jakarta: Kementrian Agama 2016.
- Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan. *Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Edisi Revisi*. Jakarta: Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan.2017.
- Kisi-kisi Angket Ahli Materi Menurut Badan Standar Nasional Pendidikan (BNSP).
- Luh Made Yuyantari.“Penilaian Essai Menggunakan Rubik Penilaian”. *Konfrensi Nasional Sistem & Informatika*. 10 Agustus 2017.
- M. Miftah. “Fungsi, Dan Peran Media Pembelajaran Sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Belajar Siswa”. *Jurnal Kwangsan*. Volume 1. No. 2. Desember 2013.
- Made Pidarta. *Landasan Kependidikan Stimulus Ilmu Pendidikan Bercorak Indonesia*. Jakarta: Rineka Cipta. 2013.
- Meilan Arsanti. Pengembangan Bahan Ajar Mata Kuliah Penulisan Kreatif Bermuatan Nilai-nilai Pendidikan Karakter Religius Bagi Mahasiswa Prodi PBSI, FKIP, UNISSULA. *Jurnal Kredo*.Volume 1. No. 2 April 2018.
- Mohammad Arfi Setiawan, I Wayan Dasna, dan Siti Mar’fu’ah. “Pengaruh Bahan Ajar Multimedia Terhadap Hasil Belajar Dan Persepsi Mahasiswa Pada Matakuliah Kimia Organik I”. *Jurnal Pendidikan Teori, Penelitian, dan Pengembangan*. Volume 1 No. 4 April 2016.
- Muhammad Candra Syahputra. *Guru Kreatif Pakai TIK Dong*. Bandar Lampung: Harakindo Publishing 2017.
- Muhammad Jufni, Djailani, AR, Sakdiah Ibrahim.“Kreativitas Guru PAI Dalam Pengembangan Bahan Ajar Di Madrasah Aliyah Jeumala Amal Lueng Putu”. *Jurnal Administrasi Pendidikan Pascasarjana Universitas Syiah Kuala*, Volume 3. No. 4. November 2015.

- Nana Sudjana. *Dasar-dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algensindo Offset. 2013.
- Nurdyansyah, Nahdliyah Mutala'liah. "Pengembangan Bahan Ajar Modul Ilmu Pengetahuan Alam bagi Siswa Kelas IV Sekolah Dasar". Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Sidoarjo. Jl. Mojopahit 666B Sidoarjo.
- Oemar Hamalik. *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara:2012.
- Rijal Firdaos. *Desain Instrumen Pengukur Afektif*. Bandar Lampung: CV. Anugrah Utama Raharja (AURA).
- , Rijal Firdaos. "Orientasi Pedagogik dan Perubahan Sosial Budaya Terhadap Kemajuan Ilmu Pendidikan Dan Teknologi". *Al-Tadzkiyyah: Jurnal Pendidikan Islam*. Volume 6. Mei 2016.
- , "Aplikasi Analisis Faktor Konfirmatori Terhadap Sikap Keberagaman Mahasiswa. *Jurnal Inferensi*. Volume 8. No. 2. 2017.
- Rubhan Masykur, Nofrizal, Muhamad Syazali. "Pengembangan Media Pembelajaran Matematika dengan *Macromedia Flash*". *Al-Jabar: Jurnal Pendidikan Matematika*. Volume 8. No. 2. 2017.
- Rusdianto. *Terjemah dan Fadhilah Majmu 'Syarif Beragam Jalan Menuju Hidup Sejahtera Dunia dan Akhirat*. Jakarta: Sabit. 2016.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D Cet. Ke-19*. Bandung: Alfabeta. 2013.
- , *Metode Penelitian & Pengembangan*. Bandung: Alfabeta. 2015.
- Suharsimi Arikunto. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik. Edisi Revisi*. Jakarta: Rineka Cipta. 2010.
- Suharsono dan Ana Retnoningsih. *Kamus Besar Bahasa Indonesia Edisi Lux*. Semarang: Widya Karya. 2013.
- Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta. 2013.
- Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional UU RI No. 20 Th. 2003. Jakarta: Sinar Grafika. 2011.
- Wikipedia Indonesia. *Daftar Versi Android*, [https://id.wikipedia.org/wiki/Daftar\\_versi\\_Android](https://id.wikipedia.org/wiki/Daftar_versi_Android).



Wina Sanjaya. *Penelitian Pendidikan Jenis, Metode dan Prosedur*. Jakarta:  
Kencana Prenda Media Group.

# LAMPIRAN

## LEMBAR WAWANCARA

### GURU AGAMA ISLAM DI SMA NEGERI 1 SIDOMULYO

No.	Pertanyaan Wawancara	Jawaban
1.	Bagaimana pembelajaran PAI yang berlangsung selama ini?	Pembelajaran yang berlangsung sudah baik, hanya saja masih ditemui peserta didik yang motivasi belajarnya kurang dan minat belajarnya rendah sehingga hasil belajar mereka masih ada yang rendah.
2.	Dalam pembelajaran PAI metode apa yang sering digunakan?	Metode ceramah, diskusi, dan demonstrasi.
3.	Bagaimana minat peserta didik didalam belajar PAI?	Masih ada peserta didik yang kurang antusias didalam proses pembelajaran berlangsung.
4.	Bahan ajar apa yang digunakan dalam proses pembelajaran?	Bahan ajar berupa buku paket Kurikulum 2013. Yang di terbitkan oleh Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan RI.
5.	Apakah ada keluhan dari peserta didik terhadap bahan ajar yang digunakan?	Muatan materi buku paket terlalu ringkas, dan kurang sistematis.
6.	Apakah bapak/Ibu pernah menggunakan bahan ajar <i>software</i> didalam menyampaikan materi?	Belum pernah sebelumnya menggunakan bahan ajar berupa <i>software</i> .
7.	Fasilitas apa saja yang disediakan sekolah dalam pembelajaran?	Sudah tersedia LCD Proyektor.
8.	Menurut bapak/ibu perlukah penggunaan bahan ajar berbasis android didalam pembelajaran PAI?	Perlu digunakan, untuk menunjang proses pembelajaran yang mengikuti perkembangan zaman.
9.	Apakah bapak/ibu tertarik untuk menggunakan bahan ajar yang berbasis android?	Sangat tertarik.

10.	Bagaimana menurut bapak/ibu mengenai pengembangan bahan ajar berbasis android pada materi pokok pengurusan jenazah dan saling menasehati dalam islam untuk meningkatkan hasil belajar?	Cocok untuk dilakukan pengembangan bahan ajar pada materi tersebut, dengan demikian diharapkan peserta didik menjadi lebih aktif dan tidak membosankan didalam belajar PAI, kemudian dapat meningkatkan hasil belajar mereka.

Sidomulyo, 24 September 2018.

Guru Mata Pelajaran PAI

Agung Supriyono, S.Pd.

## LEMBAR OBSERVASI

Nama sekolah : SMA Negeri 1 Sidomulyo

Nama guru : Agung Supriyono, S.Pd.

Bidang studi : Pendidikan Agama Islam

Sarana dan prasarana sekolah penunjang proses pembelajaran melalui bahan ajar berbasis android kelas XI di SMA Negeri 1 Sidomulyo

No.	Aspek yang diamati	Ya	Tidak	Keterangan
1.	Sekolah telah mempunyai fasilitas internet yang memadai ( <i>wifi-id</i> )	√		<i>Wifi</i> bisa diakses oleh dewan guru dan peserta didik dilingkungan sekolah
2.	Ketersediaan bahan ajar	√		Bahan ajar PAI yang digunakan saat proses pembelajaran adalah buku paket kurikulum 2013. Yang diterbitkan oleh kementrian pendidikan dan kebudayaan RI
3.	Ketersediaan fasilitas pembelajaran	√		Sekolah telah mempunyai fasilitas <i>infocus</i> untuk menunjang pembelajaran dikelas
4.	Guru dan peserta didik telah mempunyai Handphone adroid	√		Guru PAI dan semua peserta didik kelas XI MIPA 4 telah memiliki handphone android, tetapi jarang digunakan untuk menunjang pembelajaran.

5.	Guru sering memanfaatkan <i>software</i> tertentu sebagai media pembelajaran di kelas	√	Guru pernah menggunakan aplikasi <i>kahoot</i> di dalam proses pembelajaran, namun untuk penggunaan bahan ajar berupa <i>software</i> belum digunakan.
6.	Ketersediaan perangkat pembelajaran	√	Silabus, dan RPP yang dibuat berdasarkan kurikulum 2013
7.	Guru sering memanfaatkan fasilitas internet untuk menambah wawasan siswa terhadap materi pelajaran	√	Dalam proses pembelajaran peserta didik diperkenankan membuka handpone untuk memanfaatkan internet di dalam pembelajaran atas izin dan pengawasan guru.

Sidomulyo, 2019  
Mengetahui,

**Agung Supriyono, S.Pd.**

**LEMBAR PENILAIAN**  
**“BAHAN AJAR BERBASIS ANDROID**  
**KELAS XI DI SMA NEGERI 1 SIDOMULYO”**  
**OLEH AHLI: MEDIA**

**PETUNJUK PENGISIAN**

1. Berilah tanda (√) pada salah satu pilihan kolom kategori penilaian 4,3,2,1 pada tiap butir kriteria penilaian sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu terhadap bahan ajar berbasis android dengan ketentuan pilihan sebagai berikut:  
Nilai 4 (empat) jika sangat setuju  
Nilai 3 (tiga) jika setuju  
Nilai 2 (dua) jika tidak setuju  
Nilai 1 (satu) jika ssangat tidak setuju
2. Diharapkan Bapak/Ibu berkenan memberikan penilaian secara lengkap pada bahan ajar berbasis android setiap butir kriteria penilaian. Kriteria dan saran Bapak/Ibu terhadap bahan ajar harap dituliskan pada lembar masukan yang telah tersedia.
3. Setelah selesai mengisi seluruh item pertanyaan, tuliskan nama NIP, dan tanda tangan Bapak/Ibu pada bagian yang tersedia.

## LEMBAR VALIDASI BAHAN AJAR BERBASIS ANDROID

**OLEH: AHLI MEDIA**

### A. Penialain

No.	Aspek yang dinilai	Kategori penilaian				Keterangan
		4	3	2	1	
1. Aspek Pemrograman						
a.	Siswa dapat berinteraksi dengan media dan tidak bersikap pasif.					
b.	Tampilan menu mudah dipilih dan tidak membingungkan siswa.					
c.	Aplikasi mudah digunakan dan praktis					
d.	Media dapat digunakan diberbagai tempat, waktu, dan keadaan.					
e.	Gambar/video yang disajikan dapat memudahkan pemahaman siswa.					
f.	Bahan ajar dapat melatih kemandirian peserta didik					
2. Aspek Tampilan						
a.	Jenis huruf yang digunakan sudah sesuai.					
b.	Ukuran huruf yang digunakan sudah sesuai					
c.	Penggunaan baris, spasi, dan alinea sudah tepat.					
d.	Tulisan mudah dibaca					
e.	Gambar/video yang ditampilkan jelas.					



f.	Komposisi <i>lay out</i> sudah seimbang					
g.	Warna <i>background</i> serasi dengan warna teks dan gambar					
h.	Halaman disajikan secara berurutan dan teratur.					
i.	Tampilan awal membuat tertari untuk mempelajari bahan ajar					

**Skor total yang diperoleh:**

**skor maksimal: 60**

#### **B. Rekomendasi/saran**

.....

.....

.....

.....

.....

.....

#### **C. Kesimpulan**

Lingkari pada nomor sesuai dengan kesimpulan

1. Layak untuk diuji cobakan
2. Layak untuk diujicobakan dengan revisi sesuai saran
3. Tidak layak untuk diujicobakan

Bandar Lampung,.....2019

Validator,

NIP.

**LEMBAR PENILAIAN**  
**“BAHAN AJAR BERBASIS ANDROID**  
**KELAS XI DI SMA NEGERI 1 SIDOMULYO”**  
**OLEH AHLI: MATERI**

**PETUNJUK PENGISIAN**

1. Berilah tanda (√) pada salah satu pilihan kolom kategori penilaian 4,3,2,1 pada tiap butir kriteria penilaian sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu terhadap bahan ajar berbasis android dengan ketentuan pilihan sebagai berikut:  
Nilai 4 (empat) jika sangat setuju  
Nilai 3 (tiga) jika setuju  
Nilai 2 (dua) jika tidak setuju  
Nilai 1 (satu) jika ssangat tidak setuju
2. Diharapkan Bapak/Ibu berkenan memberikan penilaian secara lengkap pada bahan ajar berbasis android setiap butir kriteria penilaian. Kriteria dan saran Bapak/Ibu terhadap bahan ajar harap dituliskan pada lembar masukan yang telah tersedia.
3. Setelah selesai mengisi seluruh item pertanyaan, tuliskan nama NIP, dan tanda tangan Bapak/Ibu pada bagian yang tersedia.

## LEMBAR VALIDASI BAHAN AJAR BERBASIS ANDROID

**OLEH: AHLI MATERI**

### A. Penilaian

No.	Aspek yang dinilai	Kategori penilaian				Keterangan
		4	3	2	1	
Aspek isi						
1. Kesesuaian materi dengan SK, KD indikator dan tujuan pembelajaran						
a.	Kesesuaian materi dengan KI					
b.	Kesesuaian materi dengan KD					
c.	Kesesuaian materi dengan indikator					
d.	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran					
f.	Bahan ajar dapat melatih kemandirian peserta didik					
2. Kebenaran konsep materi						
a.	Kebenaran konsep materi yang ada pada bahan ajar berbasis android.					
3. Ketepatan cakupan materi						
a.	Materi yang ada pada bahan ajar berbasis android memiliki cakupan yang tepat.					
4. Penyampaian materi yang urut						
a.	Materi yang terdapat di bahan ajar berbasis android disajikan secara sistematis.					
5. Kesesuaian gambar/video untuk memperjelas materi						
a.	Gambar/video yang terdapat pada bahan ajar berbasis android dapat memperjelas materi.					

Aspek bahasa						
<b>1. Lugas dan komunikatif</b>						
a.	Bahasa yang digunakan pada bahan ajar berbasis android lugas dan komunikatif					
<b>2. Kesesuaian dengan perkembangan peserta didik.</b>						
a.	Bahan ajar berbasis android yang dibuat sesuai dengan perkembangan peserta didik					
<b>3. Kaidah bahasa.</b>						
a.	Kaidah bahasa yang digunakan pada bahan ajar berbasis android sudah baik					

**Skor total yang diperoleh:**

**skor maksimal: 48**

#### **B. Rekomendasi/saran**

.....

.....

.....

.....

.....

#### **C. Kesimpulan**

Lingkari pada nomor sesuai dengan kesimpulan

1. Layak untuk diuji cobakan
2. Layak untuk diujicobakan dengan revisi sesuai saran
3. Tidak layak untuk diujicobakan

Bandar Lampung,.....2019

Validator,

NIP.

**LEMBAR PENILAIAN**  
**“BAHAN AJAR BERBASIS ANDROID**  
**KELAS XI DI SMA NEGERI 1 SIDOMULYO”**  
**OLEH AHLI: GURU PAI KELAS XI**

**PETUNJUK PENGISIAN**

1. Berilah tanda (√) pada salah satu pilihan kolom kategori penilaian 4,3,2,1 pada tiap butir kriteria penilaian sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu terhadap bahan ajar berbasis android dengan ketentuan pilihan sebagai berikut:  
Nilai 4 (empat) jika sangat setuju  
Nilai 3 (tiga) jika setuju  
Nilai 2 (dua) jika tidak setuju  
Nilai 1 (satu) jika ssangat tidak setuju
2. Diharapkan Bapak/Ibu berkenan memberikan penilaian secara lengkap pada bahan ajar berbasis android setiap butir kriteria penilaian. Kriteria dan saran Bapak/Ibu terhadap bahan ajar harap dituliskan pada lembar masukan yang telah tersedia.
3. Setelah selesai mengisi seluruh item pertanyaan, tuliskan nama NIP, dan tanda tangan Bapak/Ibu pada bagian yang tersedia.

## LEMBAR VALIDASI BAHAN AJAR BERBASIS ANDROID

**OLEH: GURU PAI KELAS XI**

### A. Penilaian

No.	Aspek yang dinilai	Kategori penilaian				Keterangan
		4	3	2	1	
1. Perumusan Tujuan Pembelajaran						
a.	Kejelasan standar kompetensi dan kompetensi dasar.					
b.	Ketetapan penjabaran kompetensi dasar dalam indikator.					
c.	Kesesuaian indikator dengan tujuan pembelajaran.					
2. Kesesuaian materi dengan KI, KD, indikator daan tujuan pembelajaran						
a.	Kesesuaian materi dengan KI					
b.	Kesesuaian materi dengan KD					
c.	Kesesuaian materi dengan indikator					
d.	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran					
3. Aspek kualitas						
a.	Kualitas bahan ajar berbasis android yang dikembangkan sudah memenuhi kriteria.					
b.	Penggunaan bahan ajar berbasis android yang dikembangkan memenuhi fungsi praktis sebagai bahan ajar.					
c.	Desain bahan ajar baik.					
4. Aspek efektivitas						

a.	Kesesuaian bahan ajar yang dikembangkan dengan kebutuhan					
b.	Tingkat interaktivitas peserta didik dengan bahan ajar berbasis android					
c.	Bahan ajar berbasis android dapat digunakan diberbagai tempat, waktu, dan keadaan.					
d.	Bahan ajar berbasis android dapat melatih kemandirian siswa					
<b>5. Spek penyajian</b>						
a.	Kesesuaian dan ketepatan ilustrasi dengan materi					
b.	Kemudahan memilih menu sajian					
c.	Kemudahan dalam penggunaan bahan ajar berbasis android					
d.	Tampilan umum bahan ajar berbasis android menarik					

**Skor total yang diperoleh:**

**skor maksimal: 72**

## **B. Rekomendasi/saran**

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

## **C. Kesimpulan**

Lingkari pada nomor sesuai dengan kesimpulan

1. Layak untuk diuji cobakan

2. Layak untuk diujicobakan dengan revisi sesuai saran
3. Tidak layak untuk diujicobakan

Bandar Lampung,.....2019

Guru,

NIP.



**LEMBAR ANGKET TANGGAPAN PESERTA DIDIK TERHADAP  
BAHAN AJAR BERBASIS ANDROID KELAS XI DI SMA NEGERI 1  
SIDOMULYO**

**PETUNJUK PENGISIAN:**

1. Berilah tanda (√) pada salah satu pilihan kolom kategori penilaian SS, S, TS, dan STS pada tiap butir kriteria penilaian sesuai dengan penilaian anda terhadap bahan ajar berbasis android. Dengan ketentuan penilaian sebagai berikut:  
SS : sangat setuju (4)  
S : setuju (3)  
TS : Tidak setuju (2)  
STS : Sangat Tidak Setuju (1)
2. Berikan penilaian anda secara lengkap pada setiap butir kriteria penilaian kritik, saran, atau masukan anda terhadap bahan ajar berbasis android harap dituliskan pada lembar masukan.
3. Mintalah penjelasan apabila terdapat hal-hal yang belum difahami.
4. Jawaban anda tidak mempengaruhi nilai akademik anda.

**ANGKET TANGGAPAN SISWA  
TERHADAP BAHAN AJAR BERBASIS ANDROID  
KELAS XI DI SMA NEGERI 1 SIDOMULYO**

Nama : ...

Kelas : ...

**A. Penilaian**

No.	Aspek	Tanggapan			
		SS	S	TS	STS
1.	Saya merasa bahan ajar berbasis android mudah digunakan				
2.	menurut saya bahan ajar berbasis android dapat digunakan dimana saja				
3.	Saya berpendapat bahan ajar berbasis android mempermudah untuk menambah pengetahuan peserta didik tentang materi pengurusan jenazah dan saling menasehati dalam islam.				
4.	Bahan ajar berbasis android dapat membantu peserta didik belajar secara mandiri				
5.	Setelah adanya bahan ajar berbasis android dapat meningkatkan minat belajar				
6.	Tampilan bahan ajar pada aplikasi memiliki komposisi warna yang sesuai				
7.	Penggunaan bahasa pada bahan ajar berbasis android komunikatif sehingga mudah difahami				
8.	Bahan ajar berbasis android dapat mengurangi kebosanan didalam belajar				
9.	Bahan ajar berbasis android dapat memotivasi peserta didik untuk belajar				
10.	Bahan ajar berbasis android ini dapat mengasah daya ingat dan menumbuhkan rasa ingin tahu.				
11.	Soal evaluasi yang disajikan dalam aplikasi mudah difahami				
12.	Tampilan bahan ajar berbasis android yang dibuat cukup menarik.				

**Total skor yang diperoleh:...**

**skor maksimal: 48**

**B. Rekomendasi/saran**

.....  
.....

.....

.....

.....

.....

.....

### **C. Kesimpulan**

Lingkari pada nomor sesuai dengan kesimpulan

1. Layak untuk diuji cobakan
2. Layak untuk diujicobakan dengan revisi sesuai saran
3. Tidak layak untuk diujicobakan

Bandar Lampung,.....2019

Peserta didik,



Proses validasi oleh ahli media



Proses validasi oleh ahli materi



Penilaian produk oleh guru PAI



Konsultasi RPP dengan kepala sekolah dan guru PAI



Membimbing peserta didik dalam menggunakan bahan ajar berbasis android



Peserta didik belajar menggunakan handphone android



Praktek memandikan jenazah





Praktek solat jenazah



Praktek berdakwah



Proses pengisian angket tanggapan peserta didik terhadap produk



Pembagian soal ulangan harian



Kondisi saat ulangan harian